no. 177
1981年 11/15
アミューズメント通信
NOVEMBER 15

昭和56年10月17日第3種郵便物認可

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) -US$60.00 per year.

毎月2回(1日・15日)発行 発行所 アミューズメント通信社 編集・発行人 赤木真澄 大阪市北区神山町9-16(山名ビル) 〒530 ☎06(314)0309 郵便振替 大阪307852 定価300円 年間購読料7,200円(送料共)

米国のブーム上昇

日米のTVゲームで圧倒したAMOAエキスポ'81
ますます必要になるTVゲームの市場安定化の途

(速報)

今年のAMOAエキスポは、かつてない規模のオペレーターの参加とその熱気で会場を埋めつくし、今爆発的になってきている米国のTVゲームブームを反映したものになった。

AMOA(アミューズメント&ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション、本部シカゴ、ノーマン・ピンク会長)主催によるAMOAエキスポ81はシカゴ市内の、(今回で最後の使用となる)コンラッド・ヒルトンホテルにて十月二十九日から三日間、とくに米国の活気に満ちたTVゲームブームを反映するとともに、世界的に拡大するAM機産業を象徴するかたちで大々的に繰り広げられた。

もちろんAMOAエキスポは世界的展示会を含むものであるが、業界セミナー(二十九日)など盛りだくさんの行事があることはよく知られている。今年は、こうしたAMOA(オペレーター)サイドだけでなく、ADMA(メーカー)、AVMDA(ディストリビューター)サイドでの総会や会合が二十八日から開かれ、ショー前日から空前の盛り上がりを見せていた。また例年、大手メーカーが華麗なパーティーを開いているが、今回は特にバリー社が創立五十周年に当ってかつてない規模で開催したのをはじめ、二十八日から連夜にわたりセンチュリー社、セガ社/グレムリン社、エキシディ社、アタリ社、バリー社/ミッドウェー社、ウィリアムズ社などが今まで以上のレセプションを繰り広げた。

出展社数は実質上百三十一社と昨年より二社増えただけであるが、一段と内容の濃い出展内容となり、会場はもはやパンク寸前の窮屈なものとなった。また入場に必要な登録をした人の数は、一万台を突破し、一万九百十七人(昨年七千四百人)と猛烈な勢いで伸長した。この飛躍的な入場者数の伸びは、すべて参加オペレーター数の伸びであり、TVゲームによってオペレーターが増大してきていることを示す、とされている。

出品機械では日本ならびに米国のTVゲームが圧倒的にマーケットをリードする形となった。一部では、勢いのなかった晴海のAMショーを見て米国勢が強力な巻きかえしをシカゴで示す、と見られていたが、結果的には優秀な日本製TVゲームが主導権を握り、これに米国のアタリ社、ミッドウェー社、エキシディ社が独自の展開で応酬する形となり、日米双方で世界の市場をうまくリードするものと見られている。こうしたTVゲームが圧倒するなかで、フリッパー分野では三階建てやTVゲームつき(いずれもゴットリーブ社)、フリッパー抜きのガンタイプ(ウィリアムズ社)など、およそ従来のフリッパーからかけ離れたところまできており、根本的な見直しの段階に入ったと見られている。

TVゲーム機への総なだれ的な傾斜は、昨年のフリッパー、ジュークボックスメーカーの大量参入の段階から、"総参加"が一般化するところまできている。それだけに、コピー問題を含め、TVゲーム機の市場安定がいよいよ世界的課題としての重みを増してきている。

写真はAMOAエキスポ81にてウィリアムズ社の小間のようす

11月2日から三ヵ所で

タイトー新作展

ナムコも12日に東京で展示会

㈱タイトー(本社東京・コーガン社長)では十一月二日の東京会場から、五日の大阪、六日の名古屋と三ヵ所で同社新製品発表会を開催、TVゲーム機「クイックス」などを発表した。

また㈱ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)でも十一月十二日、東京(ホテル・パシフィック)で同社新製品、TVゲーム機「ボスコニアン」などを発表する。

いずれの発表会も招待状持参者のみと入場を制限してのプライベートショーで、さきほどのAMショー未発表のものを披露したり、することになる(発表会ならびに製品ニュースは次号で報じる予定)。

東洋娯楽機が社史を発行

「観覧車はまわる」

先代の山田貞一社長の伝記とも

東洋娯楽機㈱(本社東京、山田俊夫社長)ではこのほど、同社創立五十周年を記念して、前社長山田貞一氏の生涯にそって同社のこれまでの歩みを記録した単行本『観覧車はまわる』を発行した。

これは、すでに十年前に亡くなった山田貞一氏の生涯と同社の歩みを記そうと、山田俊夫社長が決意して出来たもので、日本工業新聞で「社史・挿話」を連載中の松尾博志氏が執筆して完成したもの。現山田社長の妹・山田文子氏が自分の子どもたちに祖父の人となりを伝えておきたいの意図からまとめはじめていた数々の資料が、参考として利用されたが、このことも発刊の契機となった。

表題の『観覧車はまわる』は遊園地のシンボルとして、またその構造が人と人の和とたゆまぬ回転を続けていく企業のありかたを意味するとして付された。本の内容は、山田貞一氏の伝記として幼年・少年時代、自動車屋、そして若田部繁之助氏(サクラ娯楽・前社長)、森周一氏(昭和鉄工・前社長)らとの交友を通じて、日本娯楽機の遠藤嘉一社長によるAM機と出会うことになり、以後戦前から戦後にかけ、各種遊園機械づくりに生涯をかけた経緯とともに、東娯の社史として読めるようにも書かれている。

贈呈用、千部のみ。

10円ゲーム料で寄付

NAO近畿が「国際障害者年」でキャンペーン運動

日本アミューズメントオペレーター協会（NAO）の近畿第一支部（支部長＝高野幸雄氏・㈱タカノリース）、近畿第二支部（支部長＝段為菁氏・㈱アポロ）、近畿第三支部（支部長＝名久井俊男氏・タイコー物産㈱）は、十月二十四日から一カ月間、会員の各ロケーションにて「十円チャリティマシン・キャンペーン」運動を実施している。

このキャンペーン運動は「国際障害者年」を機に発足した国際障害者年参加協議会（代表＝八代英太氏・参議院議員）が十一月二十九日に甲子園球場で行なう「チャリティ五万人集会」に、近畿三支部も何らかの形で参加しようと、去る九月の近畿第一・第二・第三支部合同理事会にて決まったもの。所定のゲーム機の売上金を寄付することで参加する予定だ。

キャンペーン運動の内容は、十月二十四日から十一月二十三日までの間、会員一社につき最低一台、一ゲーム十円の機械（これを「チャリティマシン」とする）を設置し、期間中のその売上げ全額を集め、チャリティ五万人集会の場で寄付するというもので、キャンペーン運動実施店にはPRポスター、チャリティマシン用小型ポスターが配布されている。チャリティマシンの機種はTVゲーム機だけでなく乗物機でもよいことになっており、合計百数十台のチャリティマシンが現在運営されている。またこれらの機械で遊んだプレイヤーには、甲子園五万人集会の入場券を進呈している。こうしてチャリティ運動の売上金から、ポスター製作などの経費を差し引いた分が寄付されることになっている。

甲子園でのチャリティ五万人集会は、国際障害者年の意義をより徹底させるべく発足した国際障害者年参加協議会の主催、朝日放送と朝日新聞社の後援により実施されるもので、テーマを「チャリティ五万人集会の輪をひろげよう、ひとはみなこころの翼をもつことができる」として、盲導犬育成グループやボランティア団体への資金援助などを目的にしている。

チャリティマシンに貼付する小型ポスター（タテ36.5cm・ヨコ25.8cm）

許諾関係を発表

コナミ工業、ショー発表機種で
ハスラー、スーパーコブラも

コナミ工業㈱（本社大阪、上月景正社長）では第19回AMショーで発表したものを含む同社開発TVゲーム機について、そのライセンス関係をまとめて十月二十日、明らかにした（一部既報）。

それによるとAMショーで発表した七機種のうち六機種については次のとおり。108番（「タクテシアン」）は日本のセガ社と米国グレムリン社に全世界市場対象に製造許諾。102番、110番（名称未定）、112番（「ストラテージX」）の三機種は米国スターン社に日本を除く全世界市場対象に製造許諾。114番（「ターピン」）は国内とヨーロッパ市場対象にセガ社に、また南北アメリカ市場対象にスターン社（機種名「タートルズ」）に製造許諾。さらに106番（名称未定）は米国ゴットリーブ社に、日本を除く全世界市場対象に製造許諾した。以上ショー発表時番号だけだったのは、コピー防止の一環だったとしている。

「ハスラー」については国内ではセガ社をはじめ数社に対し（基板販売を含め）販売したが、海外市場では米国インターロジック社のほかはひとつも許諾していない。また「フロッガー」については、セガ社と提携し、全世界市場への販売権を与えており、海外へはセガ社が西独NSM/ローエングループなどに許諾している。さらに「スーパーコブラ」については、海外では既報のとおり米国スターン社、西独AVG社、英国JPM社に許諾したほか、国内ではセガ社に許諾、すべてセガ社を通じて供給されることになっている。

上の写真は契約した米国スターン社（AM機部門）・カウフマン社長（左）とコナミ工業・上月社長

三協会「懇親会」開催

合同で
それぞれの会員の懇親を目的に

JAMMA、NAO、JAPEAの三協会はAMショー開催期間中の十月七日夕、東京・晴海の東京ホテル浦島にて三協会「合同懇親会」を開いた。

これはAMショー主催の三協会の会員を対象にそれぞれの会員間の懇親を目的としたもので、参加券方式で開かれた。まず辻本憲三ショー副委員長が開会の辞を述べた後、主催者代表として内田博NAO会長が「ショー運営について多少問題もあったが、無事終了させ今後の業界発展を期したい」とあいさつ。次に与謝野衆議院議員、建設省の上田建設指導課長らが来賓として祝辞を述べた。そして中村雅哉JAMMA会長の乾杯の音頭で懇親会はなごやかに進められ、山田俊夫JAPEA会長が締めを行なった。

写真は「合同懇親会」にて、上の写真は三協会の各会長

関西だけ値上げ

定期検査報告代行業務で
JAPEAが第4回理事会

全日本遊園施設協会（本部東京、山田俊夫会長、略称JAPEA）は九月十七日、東京・渋谷の青学会館にて第四回理事会を開いた。その主な内容は次のとおり。

①第十九回AMショーの経過報告および三協会合同の懇親会についての企画内容の報告があった。②会員会社の代表者の変更届けが受理され、昭和鉄工㈱は森政行氏、日興精機㈱は山口修三氏、日本科学遊園㈱は吉田勲氏がそれぞれ代表者となったことが報告された。③三和鉄工㈱（亀頭一雄社長）の入会が前理事会で報告されたが、書類不備だったため再確認がなされ、今年六月入会とされた。④定期検査報告書提出の代行、指導の件については前回理事会で関西支部の協議事項として報告されたことだが、「その後、末佐関西支部長より指導料値上げ実施の文書が送付されたが、協会の決定事項と異なるもので関西支部運動費の一助として支部のみに適用するものであると判断」（議事録より）され、論議の末、関西支部員の提出した定期検査報告書については、従来どおりの指導料で取扱うこととなった。

なお報告および議案審議中に次のような要望が出された。㋑定款、委員会規定にある各種委員会委員の人選を進め、次回理事会に提案し委員会活動を活発にすること、㋺来年度予算については予想される事態に対し実施可能な案を作るため、部会を設けて検討してもよい、㋩各種研修会および講習会などを計画し、協会としての活動をすること。㊁JREより借入の関西支部委託費返済と同支部事務所分保証金の本部への返還を申し入れる。

各招待会・スナップ集
（前号からの続き）

ナムコパーティーにて（左から右へ）ナムコ・中村社長、東洋娯楽機・山田社長、三精輸送機・小島副社長、泉陽興業・山田社長、アイレム・辻本社長夫妻、ナムコ・真鍋常務

国民会議と懇談

JOU10月例会、青少年問題で
前期役員に感謝状を贈呈

AMショー期間中、日本娯楽機械オペレーター協（事務局＝東京都渋谷区渋谷三の六の二、第二矢木ビル、☎四〇九—五二三二、加茂桂理事長、組合員四十四社、略称JOU）の十月例会が七日、デン晴海にて昼食会を兼ねて開かれ、前理事に感謝状が贈られたほかAMショーや各ロケ状況などの情報交換を行なった。

会議ではまずメーカー数社からそれぞれ新製品の紹介がなされた後、事務局からゲーム機寄贈の件で提案があった。これは厚生省所轄の東京都児童会館の中にあるゲームコーナーへTVゲーム機、その他アーケードゲーム機、小型乗物機を同組合から寄贈しようというもので、参加者全員の了承が得られた。

同組合は㈳青少年育成国民会議の会員であることから、同国民会議から岩崎主査が出席し意見交換が行なわれた。その中で組合員側からは、とくに各ロケーションに回ってくる補導員の現状について報告され、少年の将来を考えた補導をしてほしいとの要望が多く出された。これに対し岩崎主査は、補導員の指導およびその質の向上を図るよう推進していきたいと語った。また十一月一日から一カ月間展開される青少年育成月間に同組合も歩調を合わせ、各ロケーションにPRポスターを掲示するなどして協力していくことになった。

AMショー出展機の品評では、TVゲーム機は際立ったものがないとされたほか、組合員から人気マシンとしてアーケードゲーム機ではこまや「山のぼりゲーム」、乗物機では東洋娯楽機「フライングロボ」、宝化学「フリーロボ」、加藤鈑金「パンダシーソー」などがあげられている。

最後に前理事長の内田博氏ほか前理事全員に同組合から感謝状が贈られた。これは去る六月に開かれた臨時総会での役員改選により、役員を退いた者に対しその在任中の労をねぎらって贈られたもの。

左の写真は加茂桂理事長（右）が内田博・前理事長へ感謝状を贈るところ

JOU10月例会にて役員席のようす

スチュアート氏も

参加して、SGOB会盛り上がる

SGOB会・記念写真から（中央の外人はスチュアート氏とレメアー氏）

セガ社出身の業界人の親睦会であるSGOB会（事務局＝東京都墨田区江東橋四の二十六の十二、小沢ビル、☎六三二一三四一〇、㈱ジャル・エンタープライズ内、渡辺雄三郎会長）は十月七日、銀座東急ホテルにて懇親会を開いた。

同会は毎年四月に東日本の会員による会合を、十月にはAMショー開催期間中に全国規模での会合を開いてきているもので、毎年数十名ほどの入会者があり現在は約百十名の会員数となっている。

今回の会合には五十五名が集まり、これに旧サービス・ゲームス社（セガ社の前身）の創始者D・スチュアート氏や同副社長だったJ・レメアー氏が顔を見せ、会合は一層盛り上がったものになった。とくにスチュアート氏は十三年ぶりの来日とあって、同氏とともに仕事をしていた同会メンバーらは、なつかしさのあまり感きわまったようすで思い出話に花を咲かせた。

なお会合途中で内田博氏（NAO会長）、真鍋勝紀氏（同副会長・東京第二支部長）、小島幸也氏（東京第一支部長）が姿を見せ、NAOのPRを兼ねてあいさつをした。

独自の展開示す

AMショー期間中、ショウエイ単独展

㈱ショウエイ（本社＝東京都府中市天神町四の三の九、☎〇四二三一六六一二六六四、多田洲郷社長）は十月七日から三日間、赤坂プリンスホテルにて同社のプライベートショーを開催した。

これはAMショー出展資格を持たない同社が、AMショー開催期間中に同社新製品発表会を毎年開いてきているもので、従来はTVゲーム機が中心だったが、今回はTVゲーム機とともに識別機や電子ピアノなども展示し、同社の新しい方向性を示すものとなった。その主なものは次のとおり。

TVゲーム機では、ジャンプや前進などのボタン操作により自分の馬をコントロールし、他の馬とレース展開をする競馬ゲーム「ダークホース」、裸の女性キャラクターを操作し迷路にあるドットを消しながら、途中にある衣類を身につけて進むゲーム「ストリーキング」など。メダルゲーム機では26㌅画面採用の多人数用TV競馬ゲーム「アスコットレース」、カード八枚で役を作るTVポーカーゲーム「オープン8ポーカー」、計七枚のカードによるTVポーカーゲーム「イレブンポーカー」。

そのほか同社製識別機の千円札用と硬貨カウンターを発表展示し、この分野への新規参入の姿勢を明らかにした。最近同社は新たに電子機器部門を設け、その扱い商品のブランド名を「NOVAC」として、シンセサイザーを採用した電子ピアノ、ロケ用にコンパクト化されたオーディオの「オーディオテーブル」を出品。またTVモニター使用の占い機「コスミック星占い」や、テーブル型、アップライト型のTVゲーム機キャビネットの折畳み式のものを展示した。

川楠氏（カワクス）優勝

第3回JAMMAゴルフ会で

第三回JAMMAゴルフコンペが十月二十日、静岡県の東名カントリークラブで開かれ、㈱カワクスの川楠俊太郎社長が優勝の栄誉に輝いた。

これはJAMMA会員を対象に開かれているもので今回が三回目。参加者は二十四名となった。三コースのうち愛鷹、桃園の両コース（各九ホール、パー・72・6270㍍）のストロークプレイに六組に分かれて、午前九時にスタートし、午後四時に全員プレーを終了した。その結果、川楠氏が見事優勝したほか、次のとおり入賞者が決まった。

準優勝＝奥村保氏（日邦産業）、三位＝里見治氏（サミー工業）、ニアピン賞＝奥村保氏、里見治氏、ドラコン賞＝岩瀬信義氏（名豊商事）、里見治氏、ベスグロ賞＝波岡護氏（シグマ）、大波賞＝大森節雄氏（大森電気）。

日本物産パーティーにて（左から右へ）ナムコ・真鍋常務、日本物産・鳥井専務、セガ社・中山副社長、日本物産・鳥井社長、タイトー・中西常務、シグマ・真鍋社長

日本物産パーティーにて（左から右へ）任天堂・駒井部長、エスコ貿易・森社長、大森電気・村上部長、日本物産・鳥井社長、タイトー・桐谷部長

セガ社パーティーにて（左から右へ）グレムリン社・フォグルマン副会長、セガ社・ローゼン社長、アタリ社・バロース副社長

大倉商事発足

高倉商事（那覇）を引継ぐ新会社

日光堂新製品発表会兼ね 10月15日にレセプション

仲尾善勝社長

高倉幸次郎会長

高倉商事㈱（本社沖縄、高倉幸次郎社長）ではこのほど高倉社長が教育界に専念することになったため、仲尾善勝専務を代表とする新会社㈲大倉商事に業務をすべて譲渡し、事実上、大倉商事は高倉商事の業務を十月一日より引継いだ。

高倉商事は昭和三十三年に設立され、沖縄でのジュークボックス、ゲーム機の販売、リースを主として今日に至っているが、創業時からすると二十五年に及ぶ業歴を有し、とくに米軍統治時代以来沖縄ではトップクラスのAM業者として知られている。今回の異動は創業者である高倉氏が環暦を迎えたうえ、日本大学評議員に就任、オール日大校友会・監事、通信教育部校友会・全国会長の役職と重なり、教育界に没頭せざるを得なくなったことから、同氏子息高倉幸一氏が経営する「大倉グループ」同様、大倉商事として同社後継者・仲尾氏に引継がせることになったもの。

大倉商事では今回の引継ぎを記念するレセプションを十月十五日、同社ビルにて開いた。とくにこの催しは、同社取扱いカラオケメーカーの㈱日光堂（本社大阪、高城喜三郎社長）が全面的に協力し、AMショー後初の新製品発表会を兼ねたものとなった（AMショーで注目されたカラオケ新製品「ハイキャッスル・K－3611」が発表された）。

沖縄の業者約五十社近くが参集したレセプションでは高倉幸次郎会長が教育界に専念する決意を示し、仲尾善勝社長は「皆さまのご支援と後継者育成に並々ならぬ熱意と決断を示された高倉会長のお蔭である」と、新会社を進めていく考えを示した。また㈱沖縄ベンダーズの仲順社長、大倉グループの高倉幸一社長が祝辞を述べ、新会社の発足に花を添えた。

㈲大倉商事＝那覇市安里一の一の三十七、☎（〇九八八）六七－三三五三、仲尾善勝社長。

大倉商事の発足を記念して開かれた日光堂製品新作発表会のようす

論潮 〝国際会議〟の意義

さきほど開かれたTVゲームに関する第二回国際会議は、次の二点で大きな成果を国際的レベルで残したと言える。

そのひとつは、第一回国際会議と異なり、公開された、いわば〝開かれた会議〟となり、討議される議案に関係する者はもちろん、関心を持つ者に広く参加を呼びかけた点である。その用意が十分であったかどうかでなく、少なくともその方向で努力したことは、大いに評価しなければならない。

このことは、ともすれば傍聴すら許さないという閉鎖的な会議が、まだいくつか残されている当AM業界にとって、将来的に模範を示したことになる。少なくとも正論が通る会議であれば、なんらかの力に対抗して、さらに力で押しきるなどということは起りえないわけである。

ふたつめは、TVゲーム機の著作権に対する認識が、ここで大きく変化してきていることが確認されたことである。どう変化したかというと、カッツ氏の話にあるようにTVゲームは「人間が参加することができる最初の視聴覚著作物」という結論にほぼ到達しつつある、ということである。

これは、著作権法でTVゲームは例示されていないから著作物と認められない、という俗論を排し、著作権の本質からして、見たり聞いたりするものを創造した権利としてとらえ、TVゲームが米国ですでに著作権の対象になることが公的に認められてきている事実を前提に、TVゲームが従来の著作物と異なる点は実に「人間が参加できる」点であると指摘し、その歴史的意義を説いたことで大いに評価されなければならない。創造されたTVゲームに人間はプレイヤーとして参加し、参加を前提にした視聴覚（オーディオ・ビジュアル）ディスプレイが、単にブラウン管を通じて見たり聞いたりできるわけなのだ。

TVゲームの著作権をこうした考えでみると、もうほとんど確立しているように思えるのである。

自社ビルに移転

豊栄産業、9月末から新本社で

TVゲーム機メーカーである豊栄産業㈱（本社東京、松田靖社長）では、このほど自社ビルに移転、新本社での業務を九月二十日から開始した。

これは同社が今年六月購入した土地、建物に移ったもので、建物は三階建となっている。

豊栄産業㈱＝東京都田無市本町六の二の十八、☎（〇四二四）六七－二一一一。

地番表示変更

新潟自販機サービス＝新潟市真砂三の十八の五、☎（〇二五二）三一－〇四五七、五十嵐敏勝社長。

社名変更

CICパーツ（旧・OK商会）＝埼玉県川口市朝日二の二十八の十一、☎（〇四八二）二四－四六七八、清水紀誉浩社長。

㈱シンエイ（旧・新栄商事）＝徳島市富田浜二の二十の三、田伏ビル二階、杉本昭利社長。

事務所移転

原商事＝仙台市宮城野二の七の十、☎（〇二二二）九七－一六六一、宍戸定男社長。

㈱ユニオン＝東京都新宿区西新宿四の三十二の四、ハイネス五〇三号、☎（〇三）三七四－〇四〇一、山下勇社長。

㈱ブラウン＝大阪府摂津市鳥飼下二の二十二の二十六、☎（〇七二六）五四－三八二〇、松島舜社長。

日東エレクトロニクス㈱＝東大阪市長田東一の五六、☎（〇六）七八八－八五五、大石浩社長。

㈲レジャーサービス＝鹿児島市松原町八の三、川尻ビル一階、☎（〇九九二）二五－一六三一～二、荒堀豊社長。

13日、東京で第5回理事会

JAMMA

日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）では十一月十二日、東京のTBRビルで第五回理事会を開く。議案は諸報告のほかGマシン問題などとなっている。

謹告

平素は格別のお引立てをいただきましてありがとうございます。第19回アミューズメントマシンショーにおきましては、弊社ブースにお立寄りいただき、また展示機械に対しご好評を賜り厚くお礼申し上げます。

さて同ショーにて発表いたしました新製品「ファンタジー」は弊社独自の開発によるオリジナル製品であり、また「スーパータンク」は西ドイツ・ビデオゲーム社よりの許諾製品であります。これらを無断で模倣または類似する製品の製造、販売または展示する行為は、不正競争防止法、工業所有権法、著作権法に抵触し、当社の正当な権利を侵害することになります。つきましては、これらの行為のないよう十分ご注意賜りたくお願い申し上げるとともに、業界の秩序を維持し健全な発展のため皆さまのご協力をお願い申し上げます。

昭和56年10月

株式会社 新日本企画

代表取締役 川崎栄吉

西独から工場見学

AMショー視察団がセガ社本社工場を訪問

上の写真はセガ社本社工場を見学する西ドイツの視察団

第19回AMショーには英国をはじめ外国（とくにヨーロッパ）からのグループツアーの視察団が目立ったが、西ドイツからのツアー一行十一名（うち女性三名）が六日、セガ社・東京本社工場を見学している。

午前九時に同社を訪れた一行は、ショールームで同社の概要説明を受けたあと、工場見学に移り、組立てラインをはじめ、調達、資材、技術などの各部門を約二時間にわたって見学し、大いに勉強になったもよう。

第19回AMショーを NC9が報道

民放テレビ各社もとりあげる

アミューズメントマシンショウ 委員長 中山 隼雄さん

いずれもNC9の画面から、下の「経営者」は古舘氏

第19回AMショーはインベーダーブーム直後の第17回ショー以来、二年ぶりに一般マスコミの対象となり、とくに十月六日夜のNHK総合テレビ「ニュースセンター九時」が大きくとりあげ、AM業界のPRに大いに役立った。

東京をキーステイションとするテレビ放送の全国ネットでは、六日から七日にかけ各局ともAMショーを報じ、（ほとんどとりあげなかった昨年とはうって変って）大変な熱の入れようとなった。とくにNHKのニュースセンター九時では、インベーダー以後さらに新ゲーム開発を進めているAM業界として紹介し、TVゲームを中心に報じた。この中でインタビューに答え、中山ショー委員長は「ストーリー性のあるものなどバラエティに富む機種が多くなっており、今後も魅力あるゲームが生まれる」と将来の大きな可能性を語り、オペレーターの㈱フジ・ユーエン、古舘達三社長はあまり多くのTVゲーム（約四十種）が発表されたことへの感想を語った。また外人業者が多かった点も強調、「プロゴルフ」に興じている外人業者が「大変面白い。タイミングと集中力のいるゲームだ」と語っているのを紹介した。このほか同番組ではTVゲームが画面とともに紹介されたが、その主なものは次のとおり。セガ社「スペース・フューリー」、任天堂「ドンキーコング」、「スペースX」、ユニバーサル「スナップジャック」、新日本企画「ファンタジー」、日本物産「フリスキートム」。

NHK以外にAMショーを報じた民放テレビ局は次のとおり。テレビ朝日＝六日の正午前「ニュースライナー」、TBS＝六日の正午のニュース、フジテレビ＝六日午後二時四十五分「奥さまニュース」ほか、日本テレビ＝七日正午のニュース。

このほかラジオ、週刊誌なども今年は関心が高かったのが特徴。

ジュークボックスによる ベストヒット 10（セガ社調べ）

順位	曲名	レーベル	演奏者
1	ハイスクールララバイ	フォーライフ	イモ欽トリオ
2	メモリーグラス	SD	堀江淳
3	守ってあげたい	エキスプレス	松任谷由実
4	みちのくひとり旅	キャニオン	山本譲二
5	キッスは目にして！	バーボン	ヴィーナス
6	まちぶせ	NAV	石川ひとみ
7	もういちど思春期	CBSソニー	郷ひろみ
8	ロンリー・ハート	イーストワールド	クリエーション
9	ジェラシー	アフターユー	井上陽水
10	すみれ色の涙	ビクター	岩崎宏美

全日本地区：9月26日～10月9日の2週間

自販機フェア 今年は中止に

例年開かれている「自動販売機フェア」（日本自動販売機工業会主催）が、ことしは開かれないことが判明した。

工業会事務局は、ことしの自販機ショーを中止した理由を公表していないが、来年からは再び開かれる見込みである。これにより来年度は、AMショー、自販フェアともに「第二十回」の回数が揃うことになる。

大淀工場に移転

東亜自動電機の業務部門が11月4日

小型乗物機のタイマーメーカーとして知られている㈱東亜自動電機製作所（本社＝大阪市浪速区日本橋筋五の十一の七、☎六三三－四五〇一、江見一男社長）ではこのほど新設した「大淀工場」に営業ならびに製造部門を移転し、十一月四日より大淀工場での業務を開始した。

同社総務部は従来どおりの本社にあり、大塚常務の率いる営業、製造部門が新しい大淀工場で事務所をオープンしたことになる。大淀工場＝大阪市大淀区大淀中三の五の十五、☎四五八－五二三七。

お知らせ

日精商事株式会社が販売致しておりましたビデオゲーム「フロッガー」につきまして、株式会社セガ・エンタープライゼスとの間に紛争が生じ、「フロッガー」ご利用の皆様に混乱を生じさせましたが、この度両社間で、係争中の著作権等侵害行為差止仮処分事件につき、円満に和解が成立しましたので、お知らせ申しあげます。

今後は、両社相協力して、コピー・ボード追放をはじめ業界の秩序確立のために皆様とともに一層の努力を致す所存でございます。

本紙上をもちまして関係者各位にお知らせ申し上げる次第です。

昭和五六年一〇月

東京都大田区羽田一丁目二番一二号
株式会社セガ・エンタープライゼス
代表取締役 中山隼雄

大阪市北区天満三丁目五番一四号
日精商事株式会社
代表取締役 中谷楠也

第2回ビデオゲーム製造会社国際会議

阻止の法的根拠と手段ならびに発展に関する講演の要旨

十月五日午後、東京のホテルオークラで、「第2回ビデオゲーム製造会社国際会議」がJAMMA主催で開かれ、その後半部分で四氏による講演が行なわれたが、ここに掲げるのは土井氏によってまとめられたその講演要旨である。日新しいことを論じているだけに日本語レベルでの語いがまちまちになるきらいはあるが、土井氏の原稿どおりとした。なお文中「ビデオゲーム」とあるのはTVゲームないしその機械本体をさしている。

土井輝生　早稲田大学教授

ビデオゲーム業界が直面する著作権問題の展望

チャールズ・ポール
（米国・アタリ社副社長、弁護士）

チャールズ・ポール氏
Charles Paul

私は、弁護士として、またアタリ社の経営陣の一人として、この会議は重要な時期に開かれたと思う。次の一、二か月のあいだに起ることは、ビデオゲーム産業の将来に大きい影響を及ぼすこととなるだろう。

われわれの戦いの相手は、コピーヤーである。この戦いには、弁護士、エンジニア、経営者が共同して立ち上らなければならない。弁護士は、法廷で戦い、ゲームの法的保護を確立し、コピーヤー、改ざん者、スピードアップ・キット製造者等の責任を追求し、模造品を差し押えて、模造品を作る他の業者に教訓を与えなければならない。裁判例ができると、将来権利を強行するのが非常にやさしくなる。

エンジニアも、この戦いでは主役を演じなければならない。ICが複雑になり、モニターの技術が進歩し、コピーヤー対策がさらに難しくなって、より多くの資金と時間が必要になってきた。

決戦は、市場においてである。これに当るのは、ビデオゲームのトップマネジメントの経営者である。製造会社、ディストリビューター、オペレーターが相互に連携して、コピーヤーを市場から締め出さなければならない。われわれは団結していることを、コピーヤーに教えるべきである。コピーヤーと取引する者が、コピーヤーに仕事をさせているのである。アタリ、ウィリアムズ、ミッドウエー等多くの会社がとっている行動、すなわち最終的手段としてゲームを差し押えると、オペレーターは補償なくしてゲームを取り上げられることになる。すべての製造会社は、オペレーターをモニターして、コピーを使用させないようにしなければならない。

技術と製品の需要は、法的保護よりも発達または拡大し、不均衡をもたらしている。法の発展は、遅れている。裁判官は、従うべき先例をもたない。この不均衡が生じたことと、ビデオゲームをコピーすることが容易になったこととによって、今日の危機が生まれた。

伝統的な著作権法は、われわれがコピーヤーに対してなそうとすることに応えてくれない。技術は、多くの裁判官にとって障害である。法廷で、裁判官に、ビデオゲームの技術を教えなければならない。ビデオゲームをコピーすることは、伝統的な著作物をコピーする

第2回ビデオゲーム製造会社国際会議

模造品判例の

デビット・ローゼン副議長 David Rosen　中村雅哉議長 Masaya Nakamura　ミハイル・コーガン副議長 Michael Kogan

ことよりも微妙である。コピーヤーは、改ざん者として、表面的な変更だけを加えることができる。たとえば、キノコをリンゴに、ムカデ（センチピード）をうじ虫に変えるように。

裁判所にとって、もう一つの障害は、問題を知らないことである。裁判例と制定法が技術の進歩よりも遅れていることは製造会社の責任を大きくしている。その意味で、弁護士の依頼人である製造会社の努力が必要である。多くの州で、積極的に訴訟を行なわなければならない。

アメリカ合衆国の著作権保護の歴史を見ると、裁判所で権利を確立し、裁判官を説得したあとで、議会がこれを認めて、必要とする立法をしていることがわかる。このことによって、われわれが立ち上って、法廷で権利を強行することがどんなに重要であるかがわかる。次の一、二か月間に、できるだけ多くの判決を出させなければならない。一九八二年は、重要な時である。

裁判所にとって、新製品と技術の神秘性がなくなるであろう。ビデオゲームが増え、日常生活の一部となる。技術と製品が、商業生活の主流となる。ホーム・ビデオゲームとパーソナル・コンピューターは、消費者にこの種の娯楽を普及する。製品が生活の主流になると、権利の強行が容易になる。裁判所も議会も、躊躇しなくなる。

今年八月、北カリフォルニアで新しい判例がでた。レディオ・シャック（Radio Shack）という家庭用コンピューターを製造するタンディ・コーポレーションが、プログラムに表明的な改変を加えたソフトウェア製造会社に対して訴訟を起した。被告は、ROMのチップは、著作権法上コピーではないと主張した。そして、ROMをコピーしたもう一つのROMは原プログラムのコピーではないと主張した。

裁判官は、コンピューターによって作りだされるディスプレーは著作権保護の対象となることを認めた。裁判官は、技術的詳細に言及することなく、視覚ディスプレーの著作権保護を認めた。

マサチューセッツ州の連邦裁判所では、アタリ社が改変キットの製造業者に対して訴訟を起した。アタリの親会社は、ワーナー社である。ワーナー社は、ワーナー・ブラザーズやレコード会社を持っている。ビデオゲームの訴訟を遂行するうえで、映画や音楽の分野での経験が非常に役に立った。これらの産業では競争が激しく、団結し共同して行動をとることが難しかった。しかし映画会社の弁護士は、将来にとって重要であると考え、共通の敵に対して戦うため団結した。

ビデオゲーム産業においても製造業者が団結して、コピーの製造者に対してばかりでなく、コピーの製造を可能にさせるディストリビューターやオペレーターに対しても戦うべきである。

アメリカ合衆国におけるビデオゲームの著作権保護

A・シドニー・カッツ
（米国・ミッドウェー社顧問、弁護士）

今年三月の第一回会議のあと、大きい活動がなされている。合衆国のいくつかの裁判所が、重要な判決を出した。私は、過去十八か月の間にビデオゲームの著作権がどのようにして強行されたかその状況について話しをする。合衆国とカナダにおいては、コピーヤーに対して三つの方向から攻撃がかけられた。

第一に、合衆国の税関において、模造ビデオゲームとその回路板（PCB）を差し押えた。これは主要な港においてなされ、ある程度成功した。

第二に、輸入された模造ゲームに対して、国際取引委員会（International Trade Commission、略称ITC）の排除命令を得た。ミッドウェーは二つの訴訟をおこした。「ギャラクシアン」のコピーについては、十九の被告

次ページへ続く

第2回ビデオゲーム製造会社国際会議

を相手にした。もう一つは「パックマン」と「ラリーX」のコピーに対しておこした訴訟である。

第三の攻撃方法としては、多くの被告に対して合衆国の連邦裁判所やカナダの裁判所に民事の訴えが提起された。ミッドウェーは、合衆国の十二の州とカナダの七十の被告に対して訴えを提起した。被告のなかには、模造ビデオゲームの製造者PCBの製造者、アセンブラー、オペレーター、ロケーションオーナーなどがいる。

故意に模造品を製造した者に対しては、刑事の訴追をすることができる。現在、その可能性を検討中である。故意の模造品製造が続くと、ニューヨーク州やニュージャージー州で刑事裁判が行なわれるのではないかと思う。

著作権法の現状について述べると、一般的には法はビデオゲームを保護する方向に発展しているといえる。第一に、著作権は、ビデオゲームの視聴覚著作物〔audiovisual work〕に存在する。これはプレーする時、見たり聴いたりすることができるものであって、プログラムの著作権とは別個のものである。合衆国著作権局は、ビデオゲームとゲームの視覚著作物について政策をもっていなかった。しかし、規則にはこの種の著作物について規定がないが、ゲームのビデオテープの納入を認めるようになった。納入して登録をうけると、裁判所で著作権を強行する民事の訴えを提起することができる。

視聴覚著作物としての著作権保護については二つの判例が出た。

第一は、スターン・エレクトロニクス・インク対オムニ・ビデオゲームズ・インク事件（連邦地方裁判所ニューヨーク東部地区）である。現在、控訴裁判所（第二巡回区）に控訴中である。

第二は、ミッドウェー・マニュファクチュアリング・カンパニー対ダークシュナイダー事件（連邦地方裁判所ネブラスカ地区）である。この事件においては、すべての抗弁に対して反論がなされた。

第一の抗弁は、ビデオゲームは固定されていないという主張である。私はビデオゲームは人間が参加することができる最初の視聴覚著作物であると思う。

第二の抗弁は、ゲームに著作権を認めるとアイデアの独占を作りだすという主張である。これは、将来もっとも重要になる著作権保護の範囲の問題を提起するものである。

第三の抗弁は、著作権法に定める登録の要件を充足していないという主張である。

ネブラスカ地区の連邦地方裁判所はこれらの抗弁に対し明確に反論し、これを否認した。

第一の抗弁に対し裁判所は、原告の視聴覚著作物は有形の表現媒体であるプリンテッド・サーキット・ボードに固定されているから、著作権の保護をうける著作物であると判示した。第二の抗弁に対しては、裁判所は著作権法はアイデアの独占を認めるものではなく、アイデアの表現の形態を保護するにとどまることを指摘し、原告の著作権はゲームのアイデアの視聴覚的表現に及ぶものであると判示した。

A・シドニー・カッツ氏
Sidney Katz

第三の抗弁に対しては、裁判所は原告が納入した各ゲームのアトラクト・モードとプレー・モードのビデオテープは著作権法にいう「コピー」であるから、原告は登録の要件を充足したと判示した。

ROMに格納したプログラムについては二つの重要な判例がある。

第一は、ウイリアムズ・エレクトロニクス・インク対アーティック・インターナショナル・インク事件（連邦地方裁判所ニュージャージー地区）である。裁判所は、被告が販売した電子キットは原告のビデオゲーム「ディフェンダー」の著作権を侵害するとして、差止命令を出した。

第二は、タンディ・コーポレーション対パーソナル・マイクロ・コンピューターズ・インク事件（連邦地方裁判所カリフォルニア北部地区）である。裁判所は、ROMはプログラムを固定したコピーであるから、このROMをもう一つのROMにコピーすることは、最初のROMに格納されたプログラムの著作権を侵害すると判決した。裁判所は、著作権を否認した一九七九年連邦地方裁判所（イリノイ北部地区）のデータ・キャッシュ・システムズ・インク対ジェーエス・アンド・エー・グループ・インク事件判決を引用し、これとは反対の見解をとった。

もう一つの分野は、スピードアップ・キットである。現在、連邦地方裁判所（イリノイ州北部地区）にミッドウェー対アーティック・インターナショナル・インク事件が係属している。

ビデオゲーム模造品阻止の法的手段 ―著作権のアプローチ―

土井輝生（早稲田大学教授）

私は、前の二人の講演者の、アメリカ合衆国の著作権法のもとにおける保護の説明に対応して、ビデオゲームの模造品を阻止するために日本の著作権法のもとでどのようなアプローチをとることができるかを検討する。

第一に、ビデオゲームは著作権法にいう「著作物」に該当するか、またROMはその「複製物」であるかを考える。著作権法第二条一項一号は「著作物」を定義し、第十条一項は著作物を例示する。これらの規定を見ると、コンピューター・プログラムは一般に著作物の概念に入ることがわかる。第二条一項十五号の「複製」の定義を見ると、プログラムを最終的にROMに格納することもプログラムを格納したROMを他のROMにコピーすることも「複製」の概念に入ると言える。

日本の著作権法のもとでは、他のベルヌ同盟諸国の著作権法のもとにおけると同様に著作権は著作物の創作と同時に、自動的に発生する。アメリカ合衆国と違って、登録や著作権表示のような方式を必要としない。第十七条二項は「著作者人格権及び著作権の享有にはいかなる方式の履行をも要しない」と規定する。

このように考えると、ビデオゲームの無断コピーを阻止する最も基本的なアプローチは、このようなコピーをゲームのプログラムの無断複製による著作権侵害として、差止め及び損害賠償を請求することである。このアプローチのもとでは、ROMのコピーによるあらゆるプログラムの盗用を阻止することができる。

次に、ビデオゲームはブラウン管の上に連続影像を作り出すから、これを映画の著作物として扱うアプローチがある。著作権法第二条三項は「映画の著作物」には「映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法で表現され、かつ物に固定されている著作物を含むものとする」と規定している。これは「映画同化物」といわれる。ビデオゲームは、まさにこの中に含まれるといわなければならない。

ビデオゲームが映画の著作物であるとすると、それを固定したROMを他のROMにコピーすることは、フィルムのコピーと同様に複製である。無断でROMをコピーすると著作権侵害となる。著作権法第二十六条一項は、映画の著作権にはその映画を公に上映する権利とその複製物により頒布する権利が含まれることを明らかにする。この規定のもとで、海賊版ビデオゲームをゲーム場におくと上映権侵害が行なわれることになる。

ビデオゲームをプレーする時には、短い音楽の演奏がなされる。この音楽はまず作曲して楽譜が作られ、ついでプログラムを作成して最終的にはROMに固定される。ROMはレコードと違って演奏を固定した録音物ではない。これは、オルゴールのシリンダーと同様に、音楽著作物の複製物と考えることができる。ROMを無断で他のROMにコピーすると、音楽著作物の無断複製となる。しかし、先に述べた二つのアプローチのどちらかを取ることができる限り、音楽著作物のアプローチをとる必要はない。

アメリカ合衆国の著作権法と違って、日本の著作権法は、経済的権利としての著作権のほかに著作者人格権を認めている。人格権には著作者であることを表示する権利や、改ざんを防止する著作物の同一性保持権がある。ビデオゲームをコピーし製作者の名前を変えたり、ゲームの名称を変えたりキャラクターを変更したりすると、代名表示権や同一性保持権が侵害されることになる。

ビデオゲームの著作権保護は、ゲームをそのままコピーすることに対してばかりでなくこれを変更してハンド・ヘルド・タイプの電子玩具を作ったり、スピードアップ・キットや補助基盤を作ったりする行為に対しても主張しなければならない。

著作権には、複製権ばかりでなく翻案権も含まれる。右のような行為に対しては翻案権の侵害も主張することができる。また、同一性保持権の侵害も主張することができる。

以上のように考えてくると、人格権の保護を除いて日本の著作権法のもとでは、アメリカ合衆国著作権法のもとにおけると同様のアプローチをとることができることが判る。しかも日本では著作権表示、登録、コピーの納入などの方式を要求されない。著作権は創作の瞬間自動的に発生する。

第一回の会議における私の講演ですでに申し上げたが、業界が協力して一日も早く裁判所にビデオゲームの著作権を認めさせるように努力しなければならない。ビデオゲームの業界はソフトウェア産業全体のために、偉大な輝かしい貢献をすることになる。そのために多くの会社が本日の共同声明に賛同し署名されたことは、大変意義深いことと思う。

◇　◇　◇

（三つの講演後、質疑応答に入る前に、コーラー氏によるヨーロッパの事情についての説明があった。その要旨は次のとおりである）

土井輝生氏
Teruo Doi

ヨーロッパにおける権利保護の手段とドイツの裁判事情

ラインハート・コーラー（西ドイツ、弁護士）

私は過去十七年間、エコノミストと法律家の両方の資格で仕事をしてきた。最近の六年間は、ドイツ連邦共和国で映画の著作権問題を扱ってきた。私は著作権、実用新案、意匠、不正競争といったいろいろな角度から保護を求めてきた。そこで、第一にビデオゲームについてヨーロッパで最大の保護を受けるにはどうしたらよいかということと、西ドイツの裁判所における手続きとについて簡単に説明する。

まずヨーロッパで最大の保護を受けるには、次の六つのことをなすべきである。第一は、法的保護をマーケティング戦略の一部とすることである。第二は商標、意匠、実用新案等の登録の手続きをすることである。第三は、権利の証明その他の必要な証拠書類を準備しておくことである。第四は、情報収集の努力をすることである。第五は侵害者に対して警告をすることである。第六は、証拠を収集することである。

西ドイツにおける裁判事情については、過去十年間に映画及びレコードを保護するため訴訟が行われてきたことを指摘しなければならない。訴訟のためには十分な準備をす

ラインハート・コーラー氏
Reinhart Kohler

第2回ビデオゲーム製造会社国際会議

19th Amusement Machine Show

出展各社 写真特集

甲陽産業

出品の中心はテーブル型メダルゲーム機。とくに「**777テーブルフィーバー**」（メーカー名不明）はフィーバーパチンコをテーブルの中に入れたもの。玉を弾くかわりにボタンを押す。このほかコロナ商事、辰巳電子、ジャパンレジャー、中津屋などのＴＶものや同社の電光点滅式など。またカラオケや関連部品なども出品した。

エース自動機

同社が中心に取り扱っているバリー社製スロットおよびビンゴなどのパーツ類はパネル展示のみとしたため、ＴＶメダルゲーム機を主力に出品。「**ジンラミー**」はコンピューター相手にトランプゲーム〝ラミー〟をするもので、大森電気との共同開発による新製品。そのほかサンバギタジャパン製「ＴＶルーレット」など。

メダルゲーム機

多人数用も各種発表 衰え見せぬテーブル型

セガ社、タイトー、シグマなどからそれぞれ多人数用メダルゲーム機の新製品が出品され、この方面での開発が一段と進んだことを示した。

一方、とかく問題があるとされているテーブル型メダルゲーム機では、競馬、ポーカー、麻雀、スロットなどのＴＶ機、従来からの電光点滅式など、今回もそれぞれ新製品が出品されたが、とくに競馬やポーカーものが目立って数多くあった。

以上のほかではＴＶ機でルーレット、野球ケン、またパチンコを横にしたテーブルパチンコなど新しい方向の機種も出品された。

サミー工業

風営機の経験を生かして開発したものをメインに出品。「ターボ800」「ブラックホール」は盤面入替可能な電動パチンコ式のプライズマシン。「ジャンフィーバー」はＴＶモニター使用の雀球機を用いたメダルゲーム機。その他カナヤ製、トミヤ商事製のＴＶポーカー（テーブル型）、同社製風営スロット「ゴールデンスター」も。

ビデオポーカー（セガ社）

ミステリーフォール（タイトー）

マジックトパーズ（シグマ）

メダルゲーム機は上に掲載のほかタイトー、セガ社などのメーカーから出品されたものがあり、その内容は次のとおり。

セガ社は本格ドローポーカーゲームで高い水準を誇る「ビデオポーカー」、多人数用競馬ゲーム「ニューグランドダービー」。タイトーはポケットにメダルが入ると多数メダルが出る機構のついたマネープッシャーの試作品「ミステリーフォール」、従来からの「マジックルーレット」など。

シグマはいよいよ発売となるメカトロニクスシリーズ「ザ・ダービーマークⅢ」「マジックトパーズ」のほかＴＶスロット、クロンプトン社製「ムーンレイカー」など。

アイレムは「フィーバー麻雀」、大森電気は「ヤキュウケン」、新日本企画は「ラッキースター」「ウィナーズサークル」など、ジャパンレジャーは「ロイヤルポーカー」、ユニバーサルは風営スロット、レジャックとコナミが子ども用メダル機、ロジテックは麻雀ゲーム試作品を出品した。

19th Amusement Machine Show

出展各社
写真特集

電気音響・東芸商事

加賀電子

東芝関連の専門メーカーである両社は今回、東芸商事が電気音響製品の販売を担当するという形で同一小間での出展となった。モニター新製品"カラーCTRディスプレイモニター"の「CMG－314」「CMG－320」を中心に、高精細ストライプスクリーン・カラーモニター、モニター用偏向コイルなどを展示し、高品質を訴えた。

電子部品を専門に扱う同社は、各種モニターを中心に初出展。カラーモニターの新製品「KZ-14EN」「KZ-18EN」「KZ-20EN」は、小型軽量、低消費電力、使いやすい調整機構が特徴。そのほかエルコ製やミツミ電機製のスイッチング電源、各種電子部品を展示。またエンジニアスタッフにより新製品開発設計の相談窓口も設置。

パーツその他

部品供給の専業化進む　モニターからICまで

AM業界には従来パーツ専業が少なかったが、TVゲーム機の普及とともにパーツ部門の需要が増大し、それにこたえてパーツメーカーも増えてきている。今回のショーでもTVモニター、電源基板、ボタンスイッチ、レバー、ICチップなど従来に比べパーツ取扱い業者の出展が一段と多くなった。

また硬貨システムでは研究、開発がさらに進み、とくにイタズラ防止を徹底させた旭精工や、来年に発行される新五百円硬貨に対応した日本コインコの新製品など、この分野での信頼性を高める方向を示した。

日本コインコ

旭精工

ユニエンタープライズ

「N-100シリーズ」「N-200シリーズ」の各種セレクターは来年に発行予定の新五百円硬貨にも対応できる新製品で、外国硬貨を含めた幅広い対応性を訴えた。これを中心に紙幣識別機「ビルバリーデータ」、硬貨両替機「CSシリーズ」、ブラケット「Cチャンネルシリーズ」などの各種機器を展示した。

「720-A／B」はさらに徹底されたイタズラ防止装置付きで、選別精度を増したボックスタイプのセレクター。「ニュータイプドア」はボディ強度が一段と増したセレクタードア、「スタンプディスペンサーASD-RL」は切手払出し装置。この3機種を展示発表したほか各種付属部品を出品し、高い信頼性を強調している。

モニター、レバー、パワーサプライ、ミニアップライトボディなどTVゲーム機の関連機器を中心に、任天堂製やデータイースト製のTVゲーム機、また知りたい期間のバイオリズムがわかる占い機**「バイオリニズムマシン」**、硬貨投入式の温水シャワーハウス「ホットシャワー」などを展示し、取扱い商品の幅広さを示した。

19th Amusement Machine Show

出展各社
写真特集

ミクマ産業

ツムラ

東京パブコ

ステファノ商会はミクマとともにボナンザ製TVメダルゲーム機**「ダイアモンドポーカー」**の発売元。同機を中心に大平技研製のTVスロット「ビバ・スーパーコンチ」など、大森電気製「ザ・ヤキュウケン」、フジコロム（フジスター）製**「ダービー・グランプリ」**（競馬もの）などTVメダルゲームで充実させた。

辰巳電子製**「キングダービー」**は競馬がテーマのTVメダルゲーム機。これを中心としてフジスター製などの電光点滅式およびTVメダルゲーム機を出品。またローラースケート後部に空冷エンジンをつけて走るローラートロン製「ローラージェット」がVTRで紹介され、話題を呼んだ。

同社製品総発売元・日本レジャー興発などの名とともに各種テーブル型メダルゲーム機、風営用スロットマシンを出品。うち**「ギャロップエキストラ」**はTV競馬もの、「ダッシュ&ゴー」は電光点滅の競馬もの。風営スロットでは「ゴールドスター」（認可機）や「ボブキャット」（申請中）など。

レスター

ボナンザエンタープライゼズ

バーリーサービス

長田電気製の新製品「ルーレッター777」「テーブルアレンジ」はともにテーブル型の電光点滅式メダルゲーム機で、この2機種を中心に従来機を出品。そのほか玩具自動販売機「チャイルドショップ」など各種自動販売機や景品類、また硬貨投入式のコーヒーサーバーも展示した。なお同社は初出展。

同社は紙幣識別機の需要が認識される時期に至ったことを強調し、多用型紙幣式ユニット**"ボナンザボックス"**を紹介。これは紙幣識別機と各ゲーム機を結び、両替せずに紙幣で直接ゲームができるようにしたもの。アーダック社製紙幣識別機も出品。新製品**「ダイアモンドポーカー」**を発表し、6インチモニター採用のものも展示。

米国バリー社製のスロットマシンを中心に出品。**「スーパーボーナスライン」**は左右どちらから揃っても入賞役がある3R3Lのスロット。「ダラースロット」は5R3Lで田端義男がラスベガスで大当りした機種。「ビンゴフィーバー」は、大新物産がバリービンゴに"777"と並べば高得点となる機構を取りつけたもの。

19th Amusement Machine Show

出展各社写真特集

トーケン

メダルゲーム機用の各種メダルをはじめとして、風営機用メダルやオートスポーツ機など各種遊戯機用メダルを中心に各種のバッヂ、プレート、タイピン、バックル、その他アクセサリーなどを展示したほか、キーホルダーなどの展示即売も行ない、創業20年という同社のキャリアを示した。

三和エレクトロニクス

同社は業界初のＴＶゲーム機部品専門メーカーとして初出展。各メーカーおよび各機種に合わせた操作パネル、レバースイッチ、プッシュボタン、キャビネット、モニターほか、各種の金具部品、プラスチック部品などを主としてテーブル型ＴＶゲーム機に必要なあらゆるパーツを展示披露した。

レジャートロン工業

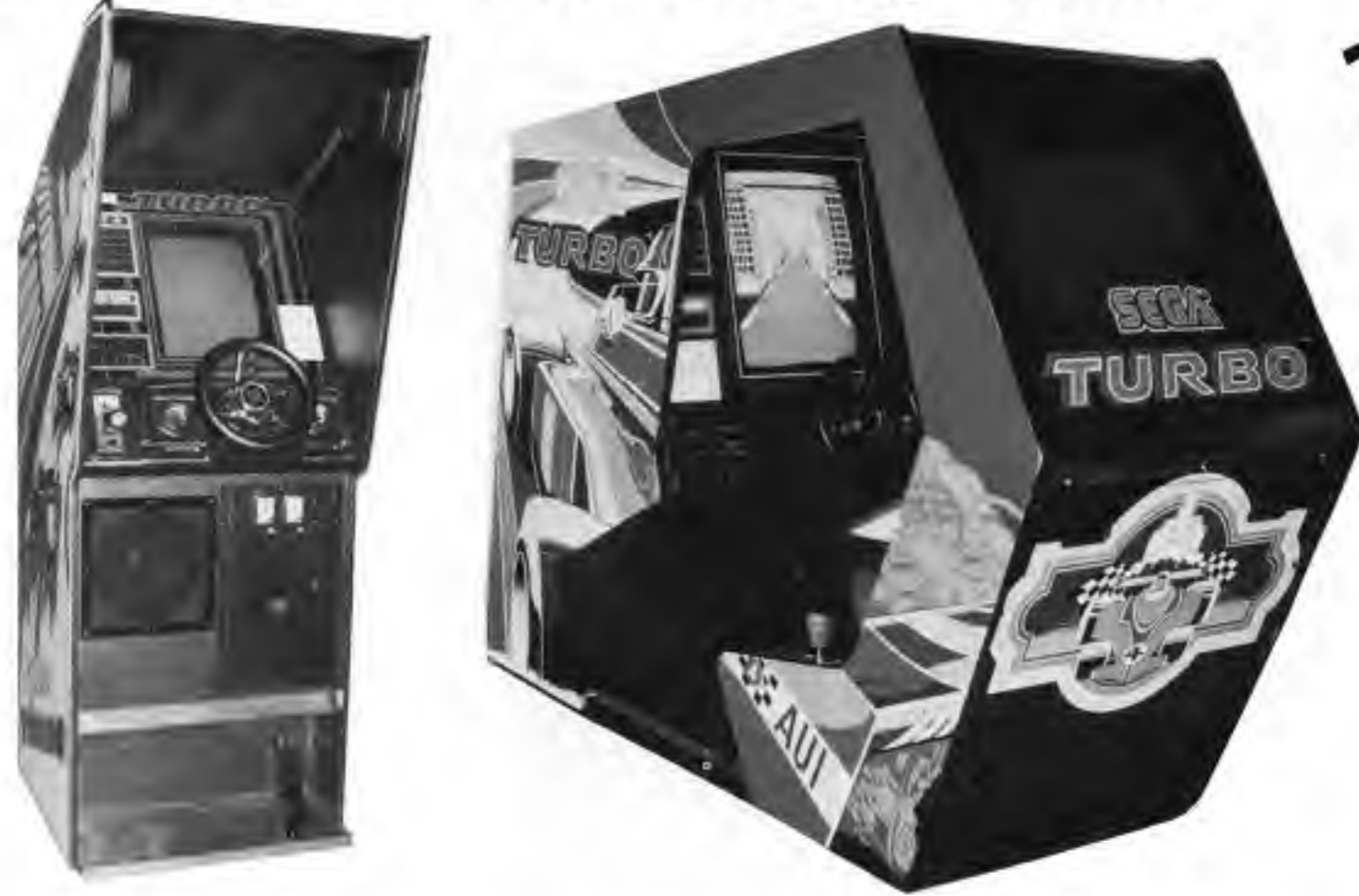
ＴＶゲーム機に関するあらゆる部品を取扱っている同社は、今回初出展。各種ＴＶモニター、パワーサプライ、トランス、レバー、キャビネット、またＰＲＯＭ、ＣＰＵなど電子部品、さらに日立ベーシックマスター「レベル・スリー」などのマイコンほか多数の機器を展示し、同社製品の豊富さをアピールしていた。

日光堂

「ハイキャッスルＫ－3600」はダブル８トラックデッキ・カセットデッキ付の業務用カラオケ新製品。これをメインに各種業務用、家庭用カラオケ、従来の２分の１の大きさのカートリッジ「ミニエイトテープ」やテイチク、キング、コロンビアなど各社テープのほかカラオケ付属品を展示。歌手によるデモンストレーションもあった。

半田機械器具

「リトルファンキー」はワンタッチでヘリウムガスとエアーが注入できる小型軽量の手動式風船ふくらませ機で、子どもでも簡単に使用できる。ふくらませた風船は来場者にプレゼント。このほか風船自動販売機「ファンキーマルーン」、アーケードゲーム機「フロッグハンター」を出品。これらはいずれも池本車体製のもの。

SEGA's New Car Racing Game

TURBO

セガ・ターボ

かつてなかった立体走行、市街地を、鉄橋を、海岸を、そしてトンネルを駆け抜ける―壮大なスケールで描いた驚異のF－1レース！

KO PUNCH

SEGA'S Dynamic Boxing Game!

セガ・KO・パンチ
タイミングに合わせてKOパンチ!!
ダイナミックなボクシング・ゲーム

SEGA VIDEO POKER

It's an exciting game!
Try to beat the dealer!

セガ・ビデオ・ポーカー
実際のドロー・ポーカーのスリルを味わえるメダル・ビデオゲーム！ハイ・アンド・ローも楽しめます。

SEGA's TURPIN

The Turtle Game

セガ・ターピン
親亀のうえに子亀をのせて――コミカルなメロディとともに、迷子の子亀を探し求めて親亀大奮闘！

PHARAOH

The treasures of PHARAOH can be yours!

ファラオ　ウィリアムズ社製

セガ・タクティシャン　近日発売
セガ・005

謹告

時下益々ご清栄のこととお慶び申し上げます。

さて、弊社はこのたび「TURBO」（ターボ）、「005」（ゼロ・ゼロ・ファイブ）および「KO　PUNCH」（ケー・オー・パンチ）と称する三機種の新しいビデオ・ゲームを開発いたしました。また弊社は、コナミ工業株式会社より「KONAMI　TYPE－一〇八」として開発され、「TACTICIAN」（タクティシャン）と名づけられたビデオ・ゲームについての世界全域にわたる独占的な製造実施権、商標権および著作権を取得いたしました。さらに弊社は、「KONAMI　TYPE－一一四」商品名「TURPIN」（ターピン）という同社の開発にかかるゲームについても、南北アメリカ大陸およびカリブ海諸国を除く世界全域において右記諸権利と同様の権利を取得いたしました。これらに加えてさらに弊社は、他社と共同で「VIDEO　POKER」（ビデオ・ポーカー）の名称で知られるゲームを開発し、世界全域における著作権およびその他の諸権利を共有する事になりました。

すでにご承知のとおり、本年九月および十月に弊社は、弊社所有の他のゲーム、すなわち「FROGGER」（フロッガー）の無断かつ違法な模造品の製造業者、販売業者および輸出業者を相手どって裁判所に仮処分の申請を起こし、著作権法および不正競争防止法に基づき、弊社の主張を全面的に認めていただきましたが、特に模倣および改造にかかる製品および基板については、裁判所の執行官の保管に付すという決定までも得ております。

この謹告は、弊社が冒頭に列記の各ゲーム、すなわち「TURBO」（ターボ）「TURPIN」（ターピン）、「005」（ゼロ・ゼロ・ファイブ）、「KO　PUNCH」（ケー・オー・パンチ）、「TACTICIAN」（タクティシャン）および「VIDEO　POKER」（ビデオ・ポーカー）に関する諸権利の擁護のために、無断複製者、無断改造者のみならず模造品の使用者に対しても、刑事告訴を含むあらゆる法的措置をとることをお知らせするためのものであります。

各位におかれましては、何卒右記の趣旨をご理解賜わり、著作権、商標権およびその他の工業所有権を擁護しようとする弊社のキャンペーンに、積極的なご協力をいただけるようお願いする次第であります。

当業界の健全な発展のため、弊社のこのたびの措置につき、各位のご理解とご協力を重ねてお願い申し上げます。

昭和五十六年十月

東京都大田区羽田一丁目二番十二号
株式会社　セガ・エンタープライゼス
代表取締役　中　山　隼　雄

海外の話題

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

50周年迎えた米国バリー社が
大遊園会社（シックス・フラッグ社）買収

米国のバリー社（本社シカゴ、ロバート・ミューレーン会長）ではこのほど、世界的にも有名な遊園地を持つシックスフラッグ社を買いとることが決まった、と発表した。

これは同社と、シックスフラッグ社を持つペンセントラル社との間で合意が成立したもので、すでに細部にわたる交渉が済んでおり、来年一月には売買契約が実現することになっている。その売買価格はおよそ一億四千万ドル（約三百二十億円）とされているが、来年一月にバリー社はまず七千五百万ドルを現金で支払い、残金については三年以内に支払うとのことだ。

ミューレーン会長は、バリー社の展開するアミューズメントならびにレジャー産業に、シックスフラッグの業務はうまく合致するとともに、大きく発展している同社業績にしっかりした基礎をもつ業務として貢献してくれるだろう、と語り、ペン・セントラル社のリチャード・デッカー会長も喜びの声明を出している。

シックスフラッグ社は米国に六つの遊園地（テーマパーク）とふたつのワックス・ミュージアムと、約四十のアーケードゲーム場を持っている。六つの遊園地とは①シックス・フラッグス・オーバー・テキサス（テキサス州アーリントン）、②シックス・フラッグス・オーバー・ジョージア（ジョージア州アトランタ）、③シックス・フラッグス・オーバー・ミッドアメリカ（ミズーリー州ユーリカ）、④アストロワールド（テキサス州ヒューストン）、⑤シックス・フラッグス・グレート・アドベンチャー（ニュージャージー州）、⑥マジックマウンテン（カリフォルニア州バレンシア）。

これら六つの遊園地はチェーン展開しており、米国でも最大の遊園地チェーンのひとつとしてよく知られるところだ（他に、二ヵ所あるディズニーやマリオット・グレート・アメリカがあるが、シックスフラッグはケタはずれに大きな遊園地チェーンと言うことができる）。なお「シックスフラッグ」とは、その地域での各国、各地の連帯を象徴するもので、シックス・フラッグス・オーバー・テキサスの場合はスペイン、フランス、メキシコの国旗と、テキサス州、南部連邦、合衆国のそれぞれの旗を掲げ、六つのテーマゾーンにそってテーマパークとしての遊園地が繰り広げられている。

マジックマウンテン
シックス・フラッグス・グレート・アドベンチャー
シックス・フラッグス・オーバー・ミッドアメリカ
シックス・フラッグス・オーバー・ジョージア
シックス・フラッグス・オーバー・テキサス
アストロワールド

米国に広がるSix Flags遊園地

シックス・フラッグス・オーバー・テキサスの夜景（同園カタログから）

米国・AVMDAが初の役員会
運営方針を検討

米国ADMAに続きことし三月に発足した米国AM機・自販機のディストリビューター団体、AVMDA（アミューズメント＆ベンディングマシン・ディストリビューターズ・アソシエーション、本部シカゴ、アイラ・ベテルマン会長）では九月十日、シカゴで初の役員会を開き、同協会の設立趣旨を徹底させるとともに、硬貨作動機業界において他の協会とどう協調していくか、などの点を討議した。

なお同協会では十月二十八日（AMOAエキスポの前日）シカゴのハイアット・リージェンシーホテルで総会を開く予定になっている。

NAMA展 10/29～11/1

米国の自販機業界の団体であるNAMA（ナショナル・オートマチック・マーチャンダイジング・アソシエーション、本部シカゴ）では、恒例のNAMAショーをことしは十月二十九日から十一月一日にかけて、シカゴのマコーミックプレースで開く。

世界最大の自販機ショーであるNAMAショーは、ことし史上最高の二百十社以上が展示する大規模なものになる予定。

〝儲かるTV機〟を実証
驚異的な好決算示す米国・センチュリー社

米国のセンチュリー社（本社フロリダ州ハイアレー）では八月十八日から二日間、ニュージャージー州アトランチックシチーで初の同社ディストリビューター・マーケティング会合を開き、その席上、エド・ミラー社長が「センチュリーは地位を得た」と語り、話題となっている。

同社は、昨年春エド・ミラー氏を社長に迎え、七月末に「アライド・レジャー社」から現社名に変更、九月中旬にはディストリビューターを招いて「TVゲーム機とジュークボックスのメーカー」として新たに出発すると発表して、同社のなりゆきが注目されていた。しかし、その後少なくともTVゲーム機部門は極めて順調で、前回から約一年を経てその成果を発表することになった。

同社の決算は一年を四半期に分けているもので年度決算は十月末で締切られる。つい最近、第三、四半期（七月末までの三ヵ月間）決算が発表になり、第一から第三までの九ヵ月間の決算まとめによると総売上高が約三千七百五十万ドル、純利益が五百二十万ドルとなった。これは昨年までの同社の内容が、過去十年間に年間総売上高が六百万ドルを超えたことがなかったことを考えると、まさに驚異的な伸びを示したことになる（昨年度決算は総売上高百八十八万ドル、損失金二千ドルで話にもならないひどいものだったが、昨年以来同社はまさに大変化を起したことになる）。

これらは同社がTVゲーム「フェニックス」、「ルート16」、「プレアデス」などの、ライセンスを得て製造、米国市場で独占的に安定供給してきた結果とされている。

こうした好決算についてミラー社長は「これは単なる〝はじまり〟に過ぎない」とし、今後さらに高収益を長期にわたってあげるゲーム機を作り続ける考えであり、そのためには地球上を駆けめぐり良いゲーム機を徹底的に探し出すとともに、シカゴとフロリダにR＆D（開発）部門を設置、自社開発にも力を入れるとしている。

今回のディストリビューター会合では、以上の同社報告ならびに方針に加えて、ミラー社長とロースタイン副社長（販売担当）がディストリビューターによる強い支持が今回の好決算に寄与している点を強調、今後さらに協力のネットワークを強めてくれるなら、現在年間五百万ドルの純利益を月間五百万ドルにすることも不可能ではない、と次のように演説して、また注目されている。

――ディストリビューターは当社にとってのみ必要なのではなく、AM産業全体にとって必要なのである。もしもディストリビューターがいなければひどいことになるだろう。かれらは新製品を供給するだけでなく、あらゆるトラブルを解決してくれるし、なにしろ適切な修理サービスによってコストを安定させてくれる。かれらは、オペレーターが手離す中古機を買い上げ、中古機市場をうまくコントロールする。かれらは（オペレーターによる）大きな買いものについても長期売掛けを用意する。これらすべての点において、ディストリビューターはこの産業を支えてくれているわけであり、当社もまたディストリビューターに一〇〇%支えられているわけなのである。

同社は今回のディストリビューター会合で、最近TVゲーム機「ヴァンガード」（製造許諾済）と、ジュークボックス「2001」（再生品）を披露している。

センチュリー社のエド・ミラー社長

話題のマシン

セガ社から本格ＴＶドライブ

ターボ

ＴＶ使用の「ＫＯパンチ」も 新発売

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、ローゼン社長）からTVドライブゲーム機「ターボ」、アーケードゲーム機「KOパンチ」が発売される。

「ターボ」はF1レースをテーマとしたコックピット型のもの。立体感のある画面でゲームはタイマー制。硬貨投入後、点滅するスタートボタンを押すと、画面中央の赤いシグナルランプが青に変わってスタート。この際シフトレバーをローから起こすと加速が速くなる。ハンドル、アクセルを操作し衝突を避けてレースを展開する。タイマー表示が減っていき、0になった時点で他車を三十台以上追い抜いていれば車が一台追加されたうえ、さらにレースを継続（エクステンドプレー）できるが、追い抜いた車が三十台以下だとそのレースは終わり再度挑戦となる。三回の挑戦（切替可能）でゲーム終了だが、エクステンドプレーで四台まで追加できる。

ターボ

コックピット内では四チャンネルサウンドの音響効果がある。コースは市街地、草原、鉄橋、海岸、トンネルと続き、途中カーブ、坂道、雪道などがあり、また後方から救急車が猛スピードで走ってきたり変化に富んでいる。得点は他車を追い抜くごとに一定点数が加算されていく。定価百二十五万円。

次に「KOパンチ」だが、これはパンチボールを叩きつけてその力量を試すもので、このタイプでは初めてTVモニターを採用した。

KOパンチ

硬貨投入後、フライ級からヘビー級まで七段階のうち挑戦したいクラスのボタンを押すと、パンチボールが自動的にセットされ、ゴングが鳴ってスタート。TV画面に相手ボクサーがいて、その動きを見てノーガードの時にタイミングよくパンチボールを叩きつける。うまくKOすると画面のボクサーは倒れ、選んだクラスの横に○印が表示され、自動的に上位クラスに挑戦できる。ガードされてKOできなかった場合は×印が表示され、再度同じクラスに挑戦。

なおKOできるパンチ力はフライ級の百㌔からヘビー級の三百㌔以上となっている。一回で三発挑戦（切替可能）。定価六十九万円。

ユニークな得点方式の

ファンタジー

新日本企画から「スーパータンク」も発売へ

㈱新日本企画（本社大阪、川崎英吉社長）からTVゲーム機「ファンタジー」、西独ビデオゲームス社による製造許諾機「スーパータンク」の二機種が発売となった。

「ファンタジー」は八方向レバーで"トム"を操作し連れ去られたレディーを助けに行くストーリー性あるゲーム。全部で十場面（うち最初と最後はデモンストレーションのみ）あり、独自の得点方式を採用したもの。

ファンタジー

まずトムとレディーの住む家が現われ、気球を海賊船に乗せる場面からゲームスタート。以下船上の戦い、怪鳥を避けて気球を進ませ、コングの襲撃をかわし上へ登る、ジャングルで猛獣を避けて歩く、部落での戦い、ヘリコプターを避け気球を進ませ、ロンドンブリッジで砲撃をかわし、最後にレディーと気球で脱出する場面となる。

得点は海賊八十点、原始人と怪鳥二百点、ヘリコプター三百点、コング五百点。なお五つの場面は画面右上に表示のパワー数一万が次第に減り、クリア時のパワー数が得点に加算。三つの場面は右へどんどん進むと走行距離数が増え三千になるとクリアで三千点が加算される。トムが三回倒れるとゲーム終了。一定得点以上で一人追加。ゲーム終了後十秒以内に再スタートすると、終了時の場面からスタートできる。

定価はアップライト型六十八万円、テーブル型14インチ五十万円、20インチ五十八万円。

次に「スーパータンク」だが、これは戦車戦をテーマとしたもので二場面ある。二人同時プレイもできる。

最初の場面は大きな戦車"スーパータンク"が一台現われ、これの砲身を狙い撃ちする。この時早く撃破するほど高得点（二千点以上）になる。

スーパータンク

第二場面は敵戦車（二百点）の攻撃を避けてドット（五十点）を消していくものだが、赤いドットを消すと十秒間無敵となり敵戦車に体当たりできる。この二つの場面を繰り返していくが、次第に敵戦車の数がふえ、得点も大きくなっていく。戦車三台撃破されるとゲーム終了、一万五千点以上で一台追加。二人用で使用する場合、プレイヤーのタンク二台で協力しながら進める。

定価はアップライト型六十八万円、テーブル型14インチ五十万円、20インチ五十八万円。

話題のマシン

タイトーの新宇宙ものＴＶゲーム２機種

シーカーとクルーザー

㈱タイトー（本社東京、コーガン社長）からTVゲーム機「スペースシーカー」、「スペースクルーザー」が発売される。

「スペースシーカー」は宇宙戦争をテーマとしたもので、三つの場面に分かれている。

まず惑星のマップが現われ、レバー操作で宇宙船を動かしていき、敵の空軍に出合うと一転して敵との交戦場面に、また敵要塞の場所に来るとその要塞内の場面に変わる。マップの場面では敵の波動砲攻撃を受けると宇宙船は破壊し、地表に衝突すれば一時動けなくなる。敵空軍との交戦場面では宇宙船の操縦席から見た画面で、二つの斜めに飛ぶビーム砲で攻撃し、その交わる点に敵機がいれば撃破できる。この時ビーム砲に敵機が触れないようにしなければ破壊される。要塞の場面では画面は右に進み、雲や山に衝突しないよう敵機やその施設を破壊していくと、トンネルが現われて抜け出るとボーナス得点。敵機は三個編隊、要塞は三カ所あり、それぞれ全滅させないと次の場面に移らない。また一場面に一定時間以上かかると宇宙船一機失う。

TT スペース・シーカー

三機失うとゲーム終了だが、継続ボタンを押すと終わった場面から再スタートできる。定価はテーブル型六十二万円。アップライトは発売未定。

「スペースクルーザー」は宇宙戦争をテーマとしたもので、八場面（うち三つはデモンストレーション）から成っている。

まずレーダーが敵をとらえるとUFO軍との戦いの場面に変わり、コントロールレバーと発射ボタン操作で攻撃。次に流星群を破壊しながら進むと宇宙ステーションが現われ、これにドッキングすると三連射可能となり、宇宙船（クルーザー）が一機追加される。次にエイリアン群との戦い、クレーター基地の攻撃となり、クレーター（三つ）のハッチが開いた時に三発命中させて破壊した後、惑星自体に発射すると大爆発して全場面が終わる。

スペース・クルーザー（コックピット）

UFO群の親UFOを八発命中させて撃破するとボーナス得点。また時折裏切りUFOがいて味方を撃破するが、この場合も高得点。エイリアン群のボスを破壊すると一度に全滅でき、得点が一挙に増える。なお宇宙船が三機（切替可能）撃破されるとゲーム終了だが、継続ボタンを押して再スタートすれば、終了時の場面から続けてプレイできる。

定価はコックピット型八十五万円、テーブル型六十二万円。

TT スペース・クルーザー

レディーバグ

ドアつきの迷路

ユニバーサル、新発想の「スナップジャック」も

㈱ユニバーサル製のTVゲーム機「レディーバグ」と「スナップジャック」の二機種が、ユニバーサル販売㈱（本社東京、岡田和生社長）から新発売となる。

まず「レディーバグ」は、コントロールレバーで"てんとう虫"を操作し迷路状画面のドットを消していくもの。迷路には回転ドアがあり、隣りの通路に移ることができる。

レディバグ

ドットを消していくと敵の"戦闘虫"のくわがた虫、かみきり虫、ありじごく、かまきりがてんとう虫を食べようと追跡してくる。これに食べられないよう回転ドアを使ってうまく逃げる。戦闘虫は回転ドアを通れない。戦闘虫に食べられたりドクロマークにぶつかると、てんとう虫はアウトになり三匹（切替可能）失うとゲーム終了。文字SPECIALを赤の時に全部取るとゲーム追加、文字EXTRAを黄色の時に全部取るとてんとう虫一匹追加、また青の時のハートのマークを取るごとにドットの得点が二倍から五倍となるなどのフィーチャーがある。

得点はドット十点、各英文字は青の時の各百点、黄の時三百点、赤の時八百点、画面中央にあるキュウリを食べると百点から五千点までのミステリー。定価アップライト型七十四万円、テーブル型五十八万円。

次に「スナップジャック」は八方向レバーで口のある車を操作しドットを食べていくもので、画面はヨコに進む。

スナップ・ジャック

レバーの上下操作で車の足を伸縮させ、左右操作で前後のスピードをコントロールしながら、障害物を避けてドットを食べていく。障害物はドラゴン、イモ虫、トレーラー、タルなどがあり、襲ってくる敵にメドーサジャックがいる。ドットを二十個食べると光るパワードットが現われ、これを食べるとメドーサジャックを食べることができる。この時、岩に当たる以外は無敵となる。コース途中にジャンプ台があり、うまくジャンプしてコースを進むと前に食べたメドーサジャックの数（画面下に表示）だけ得点となる。ジャンプを失敗したり、障害物や敵と衝突すればアウト。車三台でゲーム終了だが、一定得点以上で一台追加される。

得点はドット二十点、パワードット二百点、メドーサジャック百点から八百点のミステリー。なおコースには沼地や洞くつなどがある。

定価はアップライト型七十四万円、テーブル型五十八万円。

（第172号～第176号）

もぐらのトンちゃん
同社ちびっこシリーズ第4弾。どの穴からモグラが顔を出すかというクイズに3回挑戦するプライズマシン。音声が出る。定価45万円。【タイトー】No.176

どうぶつえん
動物の絵のついたポケットにボールを入れ、所定の絵柄をそろえていくというプライズマシン。盤面上部に可動式フードがある。定価30万円。【友栄】No.176

紅白ゲーム
紅と白のポケットがあり、ボールを弾いて選んだ側のポケットに入れていき、選んだ方に多く入れば景品が出るプライズマシン。定価33万円。【友栄】No.176

アニマルサーカス・ジャンプジャンプ
高さ約2.2㍍と低いので室内用としても設置できるエアーアクション遊具。四角い形で側面は透明、天井はネット張り。定価150万円。【大阪テント】No.172

バニー
ウサギの形をしたエアーアクション遊具で、口の部分から中へ入り、飛んだりはねたりして遊ぶもの。色はピンク、定価160万円。【大阪テント】No.172

キャプテンキッド
同社フアフアシリーズの第11弾。愉快な海賊船の船長の形を風船状にしたエアーアクション遊具。全体の色はブルーが基本。定価280万円。【タスコ】No.172

Dr.スランプ・アラレちゃん
人気マンガ「Dr.スランプ」に登場するキャラクターを配した2人用の定置型乗物機。動きはピッチングとローリング。定価62万円。【ナムコ】No.172

歌うパンダ
同社ソフトアニマルシリーズ第1弾。各部が動く動物のぬいぐるみに乗って楽しむ2人用定置型乗物機。ぬいぐるみ着替可能。定価78万円。【信水貿易】No.172

ビデオポーカー
本格的なドローポーカーにネキストゲームをつけたTVメダルゲーム機。通常はクレジットでゲームを進めていくもの。定価74万円。【セガ社】No.174

パンダ
同社定置式乗物機シリーズ"動物村"のひとつ。同シリーズは擬木と台座とがセットになっている。童謡6曲が流れる。定価30万円。【朝日エンジニア】No.175

警視庁
世界一小さなバッテリーカーの"ポケットシリーズ"。パトカーのサイレン音つき。長さ84㌢、幅44㌢、高さ65㌢、重さ35㌔。定価25万円。【日邦産業】No.174

消防車
"ポケットシリーズ"で1人乗りバッテリーカー。室内用としても利用できる小型機で、最低限1坪のスペースから営業可能。定価25万円。【日邦産業】No.174

スクーター
バッテリーカー"ポケットシリーズ"のうちのひとつで、「むすんでひらいて」の童謡のメロディーがついている。定価25万円。【日邦産業】No.174

サイクル電車
乗客が足でペダルをこいで走行する電車で、電気は使用しない。ヒモを引くとカネの音が出る。前後にブレーキがある。定価2千300万円。【泉陽興業】No.173

UFOボート
池の上に浮かべるボートで、動力を一切使用せずハンドル操作だけで前後進させるもの。船体はFRP製で円形、2人用。定価25万円。【コトブキ】No.173

アニマルバス
おとぎの国のスクールバスをテーマとしたバッテリーカー。窓に動物たち、車体に花柄の絵が描かれたカラフルなバス。定価48万円。【ホープ】No.176

ペンギン
直立タイプのバッテリーカーの第2弾で、ペンギンをモデルとしたもの。左右の足部分が交互に前進して動くのが特徴。定価48万円。【ホープ】No.176

ゾウ
同社"動物村"に加えられたイタリア・コーエルキディライド社製の定置型乗物機。ゾウの背中にある鞍に乗るもの。定価64万円。【朝日エンジニア】No.175

パンサー
イタリア・コーエルキディライド社製。パンサーのキャラクターを配したもので、色は赤が基調になっている。定価68万円。【朝日エンジニア】No.175

ウィーンの馬
イタリアのコーエルキディライド社から輸入した定置型乗物機で、同社"動物村"に加えられたもの。定価38万円。【朝日エンジニア】No.175

ウマ
擬木の周りに各種の動物の形をした乗物機を配置するシリーズ"動物村"のひとつで、メロディーが流れる。定価30万円。【朝日エンジニア】No.175

総目録

本紙「話題のマシン」でとりあげた総目録です。賢明な読者にはおわかりのことですが、とりあげる時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。またこの総目録作製に当たり全品目を再度チェックするなど点検を進めました。
配列は❶フリッパー、❷TVゲーム機、❸その他アーケードゲーム機、❹メダルゲーム機、❺乗物機、❻ジューク（カラオケを含む）などで分類、それぞれ掲載順としました。社名のうしろの番号は掲載号数です。

スプリット・セコンド
米国スターン社製フリッパー。サーカスの世界をテーマとしたスターン社ハイレベル方式第2弾。1階にトンネルレーンがある。定価85万円。【セガ社】No.175

エンブリオン
米国バリー社製フリッパー。宇宙船内での宇宙人誕生をテーマとした同社独特のデザインによるワイド機。音声システム採用。定価91万円。【バリー】No.172

マース・ゴッド・オブ・ワー
米国ゴットリーブ社製フリッパー。宇宙戦争がテーマでローマ神話の神マールスをデザイン化。同社初のハイレベル方式。定価81万円。【タイトー】No.172

ギャラガ（テーブル）
ボスギャラガを撃墜すると2発のミサイルを同時発射できる。3面ごとに敵の攻撃のない場面がある。終了時に命中率が表示。定価54万円。【ナムコ】No.173

ギャラガ
宇宙戦争をテーマとしたTVゲーム機で、敵ギャラガの編隊攻撃を迎撃していくというゲーム。敵の捕虜になる場面もある。定価未定。【ナムコ】No.173

ロック・クライマー
2本の4方向レバー操作でクライマーを山頂に登らせるゲームで、山は3つある。画面右側のレーダーに全体像が表示される。定価46万円。【タイトー】No.173

スペースフューリ
宇宙戦争がテーマで、カラーベクトルシステムによる同社初のカラーXYモニター採用。母船とのドッキングで発射方向は3種。定価68万円。【セガ社】No.172

ウォーロード
米国アタリ社による許諾機。城を火の玉の攻撃から守るゲームで、ボリウムによるパドル操作。1人用はコンピューターが相手。定価43万円。【タイトー】No.172

ファラオ
米国ウィリアムズ社製フリッパー。エジプト・ファラオ王の宝さがしがテーマ。同社マルチレベル方式第3弾。フリッパー2つ。定価91万円。【セガ社】No.175

クラッシュ・ローラー
ペンキ塗りをテーマとしたもので、4方向レバーを操作し、迷路状の通路をハケで塗りつぶしていく。基板販売のみで定価9万5千円。【クラール電子】No.176

R2Dタンク（テーブル）
敵タンクの速度はタイム経過に伴ない速くなり、パターンが進むにつれ地雷の数が増え難しくなる。14㌅型定価44万円、20㌅型定価48万円。【シグマ】No.175

R2Dタンク
同社「レッドタンク」を発展させたもので、戦車戦がテーマのTVゲーム。敵のタンクを迎撃しドットを消していく。定価58万円。【シグマ】No.175

フリスキートム（テーブル）
パイプは迷路状で、ネズミがはずしたジョイントを修理し、しかけられた爆弾の導火線の火を消す。14㌅定価56万円、20㌅定価59万5千円。【日本物産】No.174

フリスキートム
同社独自のカスタムCPU使用のTVゲーム機。パイプを通して水を浴槽にためていくが、途中ネズミがいたずらをする。定価63万円。【日本物産】No.174

DCシステム（プロゴルフ）
画面内でゴルフをするもの。レバーでゴルファーの位置を決め、ボタンでショット。コースは9ホール設定。テープ単価3万8千円。【データイースト】No.173

スピンボール
ボールを弾くプライズマシン。弾かれたボールはループをクルクル回り、その回転数によりビンゴのゲームをするもの。定価38万円。【こまや】No.176

山のぼりゲーム
山頂まで障害を避けながら登っていくゲームのプライズマシン。前進ボタンと後進ボタンで1つずつ進めていく。タイマー制。定価38万円。【こまや】No.173

SSTエアーホッケー
米国USビリヤード社製のエアーホッケー。プレイフィールド表面がステンレス。遊び方は従来のものと同じ。脚部は組立式。定価86万円。【エスコ】No.173

TTフロッグ&スパイダー（テーブル）
画面はクモの巣が描かれ全部で3パターン。最後のパターンは流れるハスの葉の上をジャンプしながら、クモを攻撃する。定価49万円。【タイトー】No.176

TT　フロッグ&スパイダー
カエルがクモを食べていくというTVゲームで、2方向レバーと2つのボタン（ジャンプと発射）操作によるもの。再生品で定価49万円。【タイトー】No.176

TT　フィッター
迷路状の画面で中央9個の白玉を赤玉に変えていく場面と、立体キューブを指定どおり並べかえていく場面とがある。定価45万5千円。【タイトー】No.176

謹　告

平素は弊社の製品を、お引立いただき厚くお礼申し上げます。このたび東京アミューズメントマシーンショーにおいて発表致しました弊社オリジナル製品タイプ112（ストラテージX）・タイプ114（日本及びヨーロッパ向→ターピン・アメリカ向→タートルズ）・タイプ108（タクテシアン）に対しまして、皆様から多大なご好評を賜りここに重ねてお礼申し上げます。

さて、これらの新製品は弊社独自の研究開発によるオリジナル製品であり、無断で模倣又は類似する商品を製造・改造することは勿論のこと、これらの商品を販売・広告することを及び使用して営業する行為は、不正競争防止法、工業所有権関係法、著作権法に抵触し、弊社の正当な権利を侵害することになります。

就きましては、これらの行為のないよう充分にご注意を賜わりたく、お願い申し上げるとともに、業界の秩序を維持し、健全な発展の為に皆様のご協力をお願いします。

昭和56年10月

TYPE112
ストラテージX

TYPE108
タクテシアン

TYPE114
（日本・ヨーロッパ）ターピン
（アメリカ）タートルズ

Konami®
コナミ工業株式会社
本　社　大阪府豊中市庄内栄町2丁目11番1号 TEL(06)334-0332
貿易部　大阪市北区梅田1丁目11番4号　1200号 TEL(06)345-2456 TELEX5233186

オペレーターのための電気の広場

ABCからマイコンまで

連載第3回

発電機・モーターの構造

リレーは電磁石を利用して作られているという話をしてきたが、リレー以外にも電気と磁気の関係をうまく利用したものがいろいろある。実は一般の家庭に届いてきている交流の電気も、電気と磁気と力との関係をうまく利用して作り出されているのだ。

この電気を作り出す機械は、電気を発生させるということから、発電機と呼ばれている。発電機によって、回転運動が電気に変わるのだ。どうして回転のエネルギーが電気エネルギーに変わるのだろうか。それを知る前に、まず電気と磁気と力との間にどんな関係があるのかを見てみよう。

電線の動きで電磁誘導 フレミング右手の法則

いま図1のような磁界の中で、ちょうど磁力線を切るような格好で電線を動かしてみる。そうすると電線には決まった方向に電流が流れる。これを「電磁誘導」という。電線の方向と磁力線の方向が直角に近いほど大きな電流が流れる。逆に電線と磁力線が平行だと、いくら電線を動かしても電流は流れない。また磁界が強いほど、電線を動かす速さが速いほど電流は大きくなる。

図1

では、電気が起こる（起電力の）方向はどの方向なのか。この方向を覚えるために、イギリスのフレミングは人間の手を使うことを考えついた。磁界の中で電線を動かして電気を発生させるという発電の原理は、右手を使って簡単に覚えられる。この覚え方は、その名をとって「フレミングの右手の法則」と呼ばれている。

図2　フレミングの法則

まず右手の親指と人さし指と中指をそれぞれ直角に3つの方向をさすような形（図2）にする。このときの親指の方向が電線を動かす方向（図1のⒶ）、人さし指は磁力線の方向、中指は起電力の方向をそれぞれさしている。つまり右手を図2のような形にして人さし指を磁力線の方向と一致させたとき、親指の方向に電線を動かすと、中指の方向に電流が流れるというわけだ。これが発電の原理である。

ただ、図1のような形だと、すぐに磁力線を横切り終わってしまって、一時的に電流が流れるだけだ。実際の発電機の場合には、これをさらに工夫して、もっと連続的に電気を取り出せるようにしている。

コイルを回転させる力が "電気エネルギー" を生む

発電機の構造を簡単に図にしたのが図3だ。このように発電機では磁界の中でコイルが回転するようになっている。これでコイルの形の電線が連続して磁力線を横切れるようになる。磁石の間のコイルを手で回してやると、コイルの太線の部分が磁力線を切ることになって、矢印の方向に電流が流れるというわけだ。コイルが一八〇度回転して左右が逆になったときにはこれまでと逆の向きに電流が流れることになる。つまり、コイルの両端にそのまま電線をつないでその電圧を見てみるとプラスとマイナスのくり返し（交流）の電気が発生しているのがわかる。

これでも電気は取り出せるが、コイルを回していくうちに電線がよじれてしまう。実際にはブラシと呼ぶ接点でコイルと電線をつないでいる。図3の左下のようにブラシをつけるとコイルの両端はいつも同じほうの電線につながっていることになる。これはコイルに電線を直接つないだのと同じことで、電線から交流が取り出せる。

ところが、図3の右下のように半回転ごとに電線につながるコイルの端が入れ替わるようにしておくと、電圧は波形にはなるがマイナスにはならず、直流の電流が得られる。そして電線にはいつも同じ方向に電流が流れることになる。この半回転ごとに入れ替わるようにしている部分のことを整流子と呼んでいる。

図3　発電機の構造

このように電磁誘導の原理を応用して、発電機では回転エネルギーが電気エネルギーに変えられているのだ。

発電機を反対にするとモーター（電動機）に

では、逆に電気エネルギーを回転エネルギーに変えられないか。この仕事をしているのがモーターだ。モーターの仕組みは、実は発電機の仕組みと非常によく似ている。まずモーターの原理を理解してから、モーターの仕組みを考えてみよう。

発電機の原理のところでは、磁界の中で磁力線を切るように電線を動かすと、起電力ができるということを覚えた。これとまったく反対に、磁界の中におかれた電線に電流を流してみる。そうすると電線そのものが力を受けて動く。この原理を利用したものがモーターなのだ。

このときの電線の動く方向も、フレミングが簡単に覚えられるようにしてくれた。モーターの場合は、発電機とは逆に左手を使う。

右手と左手とを間違いそうな人は、「力の強い「右手」で「発電機」を回す」と覚えておけばよい。それぞれの指が意味するものは右手の法則の場合と同じだ。親指は電線が動く方向、人さし指は磁力線の方向、中指は電流の方向である。つまり、人さし指の方向に磁力線がある磁界の中で、中指の方向に電流を流せば、その電線は親指の方向に力を受けて動くということを示している。これは「フレミングの左手の法則」と呼ばれている。

連続的に磁力が作用しぐるぐる回転する力に

どうして電線が動くのか。図4を見ていただきたい。前回述べたように、電線に電流を流すとその周囲に円形に磁界ができる。右ねじの法則だ。磁力線を使ってこれを表わしたのが図4の⊗印のまわりにある矢印付きの円である。このように電流が流れた電線が磁界の中にあると、電線の右側では磁石の磁力線と同じ方向になり、磁力線が強められる。逆に電線の左側では磁力線どうしが打ち消し合って磁力線が弱められる。わかりやすく言えば、図4で電線の右側の磁界が濃くなり、左側の磁界が薄くなったのだと思ってよい。

ここで電気から離れて、真ん中にしきり板のある水そうを思い浮べてほしい。この水そうで、しきり板の右側に青い色のインクを入れ左側に普通の水を入れる。そしてしきり板を取り除くと、青いインクは水と混ざり合って水そう全体が淡い青色になる。磁界の場合もこれと同じで、濃いところと薄いところがあれば、均質になろうとする。その力で電線が左側へ押しやられるというわけだ。

図4　フレミングの左手の法則

⊗は電流がこちらから向こう側へ流れるという記号

この電線を押し出す力を連続的に取り出せるようにしたものがモーターなのだ。そこで一番簡単な直流モーターを例にとって、モーターが回る仕組みを考えてみよう。モーターの構造は発電機とまったく同じで、永久磁石でできた磁界の中にコイル状の電線があるというものだ。ただし、今回は手でコイルを回すかわりに、コイルに電流を流して回転させようというのだ。

電流の方向を一定に保つ働きをする「整流子」

図5を見ていただきたい。このコイルに外から電流を流す。するとフレミングの左手の法則にしたがって、コイルの2つの太線の部分に矢印の方向に力が加わる。コイルの中心が固定してあるので、コイルはこの中心線のまわりを回り始める。

ところが交流発電機のように、コイルの端につながっている電線がいつも同じなら、コイルが半回転したときに今と逆の力を受けることになって、コイルは結局回転しない。力の方向が逆になることは、フレミングの左手の法則を使って、確かめてみてほしい。

図5　モーターの構造

そこで直流モーターは、直流の発電機と同じように整流子を使って、半回転ごとにコイルにつながる電線を切り替えている。整流子を使うと、コイルが半回転したときには、コイルに流れる電流の向きがこれまでと逆になる。そのためにコイルが受ける力の方向は同じになって、コイルが回転し続けるというわけだ。実際には図5のような一重のコイルだけでは力が弱すぎてとても使いものにならないので、コイルの巻き数を増やしたり、巻き幅を広げたり、鉄心を入れたりといろいろな工夫をしている。これは発電機の場合でも同じことだ。

アミューズメントマシーン売上10倍増!!

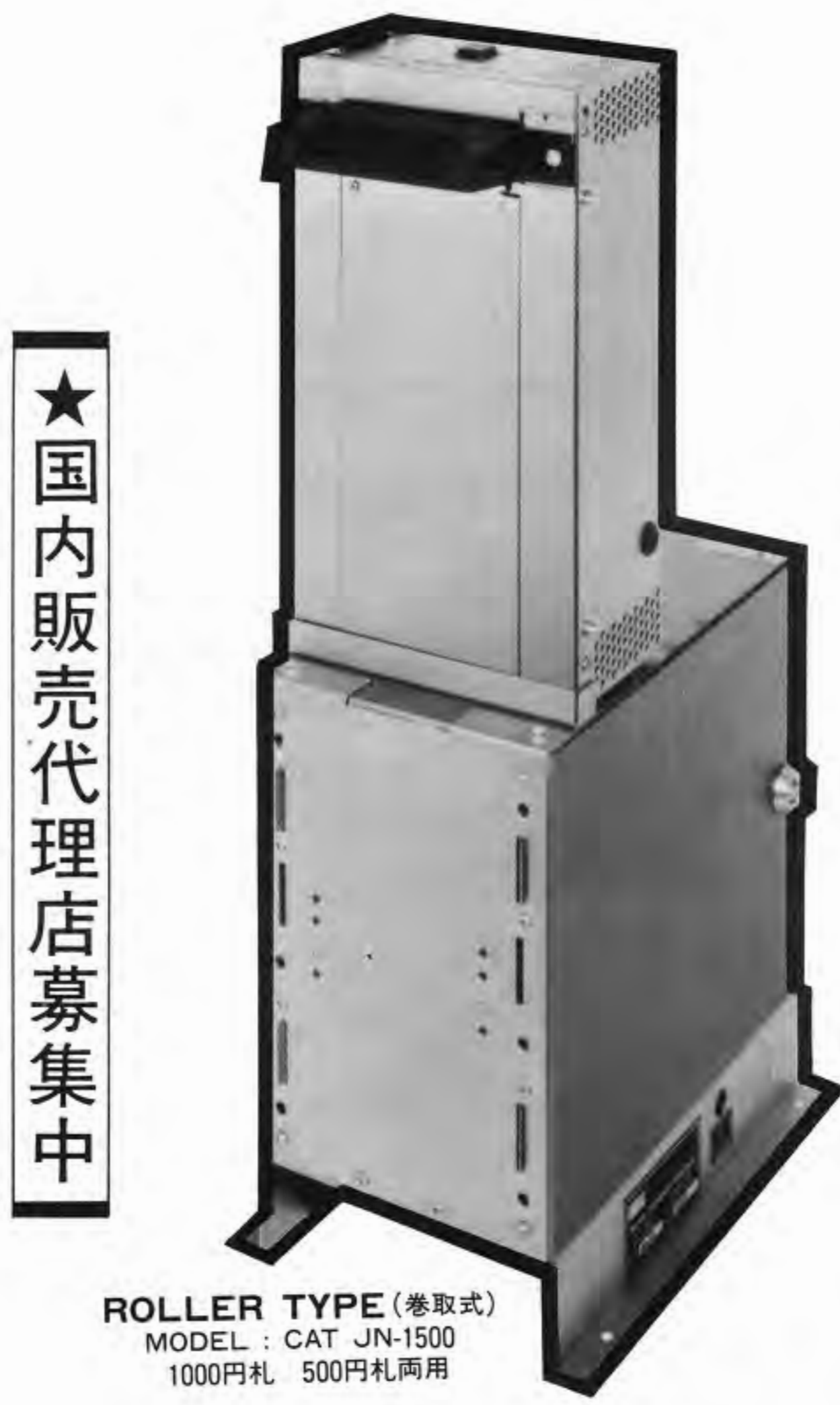
ARDAC BILL ACCEPTOR

アーダック社　紙幣　識別器　自動紙幣収納器付き

単体にて販売中!!

時代の要求する紙幣識別器は今やゲーム業界でも必要品となっています。アーダック社は世界38ヶ国の各種紙幣識別器を製造している世界第一の専用メーカーであり、弊社はこれを10年前日本に初めて紹介、以来極東総代理店として継続的に輸入、既に10万台以上の販売実績を有しています。自動紙幣収納器（NOTE STACKER）は実際のオペレーションに最大の威力を発揮しています。

TRAY TYPE（押込式）
MODEL : TNT JN-1000
1000円札用

日本市場に10年間の実績を有し最も信頼性のある識別器。1000円札が900枚（90万円）収納出来ます。

★国内販売代理店募集中

ROLLER TYPE（巻取式）
MODEL : CAT JN-1500
1000円札　500円札両用

アーダック社が日本の為に新たに開発した、1000円札500円札両用識別器。
1000円札、500円札が別々に各々 950枚、250枚（107、5万円）収納出来ます。

極東総代理店　BONANZA ENTERPRISES, LTD.®
ボナンザ　エンタープライゼズ　リミテッド
横浜市中区本町1－7　東ビルディング　TEL (045) 212-1890

ラバタイプ

省スペースを実現した新たな魅力……

ハーフサイズテーブル

プレアデス

14インチカラーモニター使用
W・560m/m　D・480m/m
H・600～700m/m（調整可）
重量　36kg

ボイジャー

20インチカラーモニター使用
W・600m/m　D・700m/m　H・1100m/m（調整可）

ファンキー・フィッシュ

（サン電子製）

ヒット商品をお手元に　TEHKAN　株式会社テーカン
レジャー・システム・クリエイター
本社／東京都墨田区吾妻橋2-1-13　〒130　☎(03)624-3101㈹
名古屋営業所／名古屋市中村区鳥居通2－25　タカラビル1F・2F　〒453　☎052-482-1271～2

TEHKAN INTERNATIONAL CORPORATION
2-1-13 AZUMABASHI, SUMIDA-KU, TOKYO, JAPAN
PHONE: (03) 624-3101　TELEX: J 27174 TEHKAN

Our products are manufactured with reliability

We supply to the finest distributors in the world market

ROLLING STARFIRE

ゲームファン待望のNEWマシン遂に登場！
コックピット本体が前後左右にローリング。
まさに本物の宇宙戦争の臨場感が楽しめます。

仕様：幅70cm、奥行170cm、高さ160cm

世界一の品質を誇るシグマ TV-POKERがコンパクトに
ダブルorナッシングゲーム付きのアップライトで新登場！

メダルイン／メダルアウト方式（クレジット方式に切換え可）
14インチカラーモニター使用 ※メダルゲーム機は「メダルゲーム場運営基準」を守って御使用下さい。

R2D TANK

長期安定売上で好評のシグマRED TANKのPART II！
よりエキサイティングでスリリングなゲーム内容で誕生！

シグマ商事株式会社
〒150 東京都渋谷区宇田川町13－11
TEL03・496・9933（代）

sigma enterprises.inc. 13-11, Udagawa-cho, Shibuya-ku, Tokyo Japan TEL. 03(496)9933 TLX:0242-2266 SIGMA J CABLE Sigmacoin Tokyo

連載小説〈6〉

朝日のごとく爽やかに

和佐　健吉

探偵について（F）

雄介が指定した席を陣取ってしまっている女性も花のような感じで、好感がもたれた。

さっきから一心不乱にやや小型の本に読み耽っている。

ランボーの詩集である。清岡卓行訳だ。

ちょっと見ただけでその本がそういう本であるということがその感じだけで分るぐらいには淳介はランボーについても清岡卓行についても知っているということだ。

あれもひとつの時代、いや、ひとつの季節であった。ランボーについても清岡卓行についてもだ。

各駅停車しか止まらない山間の小さな街に宿をとり、宿のぬるい番茶を啜って夕暮れの駅界隈を散策し、傾きかけた場末にある映画館の湿っぽい座席で見た東映映画、題も忘れてしまったが、その映画で女優がさりげなく持っていたのがランボーの詩集であった。あれは今にしておもえば橋本一明の仕業だったのか。

チェロの岩崎が愛読書としてあげていたのがアポリネールとランボーの詩集であったのも印象が強かった。

それにしても岩崎の家庭教師が阿部昭だったとは、そうして阿部昭は大学で井上究一郎に教えを導かれた。渡辺一夫にではなくて。

井上究一郎はよい、早く〈失われた時をもとめて〉の訳を完結させて欲しいものだ。ジャン・グルニエの〈孤島〉の訳もよかった。〈ガリアールの家〉の中をゆったりとしかもたっぷりとした水量で悠悠と流れゆく充実しきった時間と時間の刻印を忘れさらせるほど緻密なディテールで埋め盡されている空間をみよ。

井上究一郎のランボーは〈落葉の頁〉の中にいた。

清岡卓行のランボーも悪くはないが今になればやはり井上究一郎のランボー像の方がしっくりくる感じだ。でも清岡卓行のもよい。

あの雄介が指定してきた席で清岡卓行訳のランボーを読んでいる若い女の子ぐらいの年齢の頃には探偵だって清岡がランボーの詩を翻訳した本があるのを知ったら、きっと読みたいとおもったのに違いない。

ここでもう一度その女の子に目をやった探偵島本淳介はおやと目をこすりそうになる。

なかなかいい子ではないか。

本をもっているすんなりとしていて撓かな指がよかった。本を持つ指がとっているフォルムがよかった。腕はぷよぷよではなく、すきっとした筋肉がいかつい感じではなく優しい感じで好ましかった。

肩もまた優雅に流れている、いかり肩ではなく、さりとて痩せてはいない、まろやかななで肩で項が美しい翳をおびていた。

やや長めの髪をポニーテールにしていた。

広い額は聡明な感じでやや前でご気味なのがつんと澄ました冷たい感じではなくて愛らしさと良質のコケティッシュを感じさせるようだ。

瞳は大きく活発によく動く、涼しい目許をしている。

均衡がとれた鼻が薔薇の花片のような唇へと続く、口許はきゅとしまって、唇の両端には薄い影が縦にはしっていた。頬が赤ん坊のように柔らかそうな桜色で、とそこまで淳介が視線をはしらせているところへ、ウエイトレスがその子のところへやってきて、空いているコップをとりあげ水を注いだ。

「ありがとう」

と言いながらこころもち首を右に傾けて微笑んだその子の頬に靨がうかんだ。

「完璧だ、　いうことなしだな」

と淳介は一人ごちている。

その子はまた本へと視線をかえして本以外のことはその視界には入らないらしい。

一度目をこすって、その子の視野にどうやら自分が入っていないらしいことをいいことにして淳介の観察は続けられる。

胸、ぼた餅のようにどてっとしてはいない。もっともブラジャーが介在しているのだから確かなことは言えないが、外から分る限りでは、豊かではあるが、可成鋭角に上を向いている。

ウエストは細くくびれてゆったりとした腰から大腿部がそれに続くが足首は引き緊まっていた。

半分以上は島本淳介が好意をもってということはいかれてしまって想像したことであって、そういうものが滑滑とした濃紺一色のシルクのワンピースにそっと包まれていた。そうそう手の指についてはよく観察されたのに足の指については全然触れられていないのは、足が靴をはいていたからなのでこれはまあごく当然なことではある。

靴はモレスキーの黒で地味な型といえようが彼女がはくと非常にシックで粋な感じがするハイヒールである。

いかにも歌うような口許の表情でランボーを読んでいる。

「おや　いけない」

ついみとれてしまい、その方だけに熱中して、淳介は短かくなった煙草で唇を火傷しそうになり彼もまんざら年をとってしまった訳でもなさそうだ。長嶋流にいえば燃えるとでもいおうか、何か内部から熱いものがどっと滾ってくるような、じっとしておれないような衝動を感じた。

「まあ待て」

お前はそう若くはないのだから、もう一服火をつけてじっくり考えなおせ、と淳介は自分で自分に言いきかせる。

それからの一服は非常に心地よいものであったアドレナリンの分泌が多くなり火照ってくる内臓や血管をなだめながらはやる動悸を抑えながらの一服は久久に淳介に若さの感じを取り戻させたかのようであった。

うん煙草を持つ指は微動だにせぬ、一方で私は確かに年をとり冷静沈着になることも出来るのだ。

本当に若くて青春があった時には、こういう場合には必ず震えが来たものだ。武者震いのように。

厳重謹告

平素は格別のご高配をたまわり厚くお礼申し上げます。このたび、㈲ボナンザエンタープライゼスにて製造いたしました新製品（ダイヤモンドポーカー、ゴールデンポーカー）は独自の研究開発によるオリジナル商品であり、これらを無断で模倣または類似する商品として製造、改造、販売（国内、輸出とも）すること、およびこれらの機械を使用して営業する行為は、工業所有権法および不正競争防止法に抵触し、㈲ボナンザエンタープライゼズの諸権利を侵すとともに、当業界の秩序をも乱すことになりますので、これらの行為のないよう十分なご配慮をお願い申し上げます。

万一違反行為があった場合は、これらの行為を不正な競業行為とみなし断固たる法的手段をもって臨む所存でございますのでお知らせいたします。

当業界の健全な発展のためにご理解とご協力をお願い申し上げます。

昭和56年10月

総発売元　ミクマ産業㈱
代表取締役　西川賢造
㈲ステファノ商会
代表取締役　田和　伸

Overseas Readers Column

Provisional Disposition Passed Against Video "Frogger" Copier

On October 6, the Community Relations Department Manager, Nishikura, Sega Enterprises Ltd. of Tokyo, announced that the provisional disposition to prohibit manufacture and sale of its video game "Frogger" on which it had filed an application with the Tokyo District Court, had been accepted. Sega had accused president Shigeru Hasegawa, Daiwa Co. of Tokyo, which was allegedly involved in the manufacture and sale (i.e. copying) of said video game's PCB. This judgement was passed by judge Yoshihiro Nozaki of the 9th Civil Affairs Division.

The current application for provisional disposition was filed to prohibit the accused Daiwa Co. of manufacturing and selling the copied PCBs, in compliance with the Copyright Law and the Unfair Competition Prevention Law. The court judgement prohibits Daiwa from manufacturing, selling, publicizing, exporting, printing and distributing the game rule stickers, along with other activities related to the copied "Frogger" PCB.

Konami Unveils Licencing Arrangements For Video "Tactician", Etc.

On October 20, Kagemasa Kozuki, president of Konami Industry Co. of Osaka, revealed in *Game Machine* an outline of its licencing arrangements for its "Husler" and other video -games.

According to the announcement, "Husler" was sold (incl. its PCB) direct to Sega Enterprises and several other Japanese companies, while Interlogic of Chicago was granted the sole licence for the U.S. market.

Kinami signed an exclusive agreement with Sega, authorizing them to sell "Frogger" exclusively throughout the world (see the September 1 issue). Thereafter, Sega granted NSM/Löwen of West Germany rights to sell the video game in the W. German market. As for "Super Cobra", Konami granted a licence to Stern of the U.S., AVG of W. Germany and JPM of the U.K. (see the September 15 issue). Sega was later granted a licence for the Japanese market.

As for six of the seven video games announced at the AM Show held in Tokyo this year, the following arrangements have been set: a) Model No. 108, "Tactician", Sega Enterprises Ltd. of Tokyo and Gremlin Industries, Inc. of San Diego obtained exclusive rights to sell the game.

b) No. 114, "Tarpins", Konami granted Sega a sales licence for the entire world excluding the U.S. Stern Electronics, Inc. of Chicago was granted rights to manufacture and sell it in the U.S. under the name "Turtles".

c) As for models Nos. 102, 110 and 112, Konami granted Stern rights to manufacture them for the whole world, excluding Japan. It was agreed upon that the 112 is to be named "Strategy X". As for model No. 106, D. Gottlieb & Co. of Chicago was granted a mfg. licence for the entire world excluding Japan.

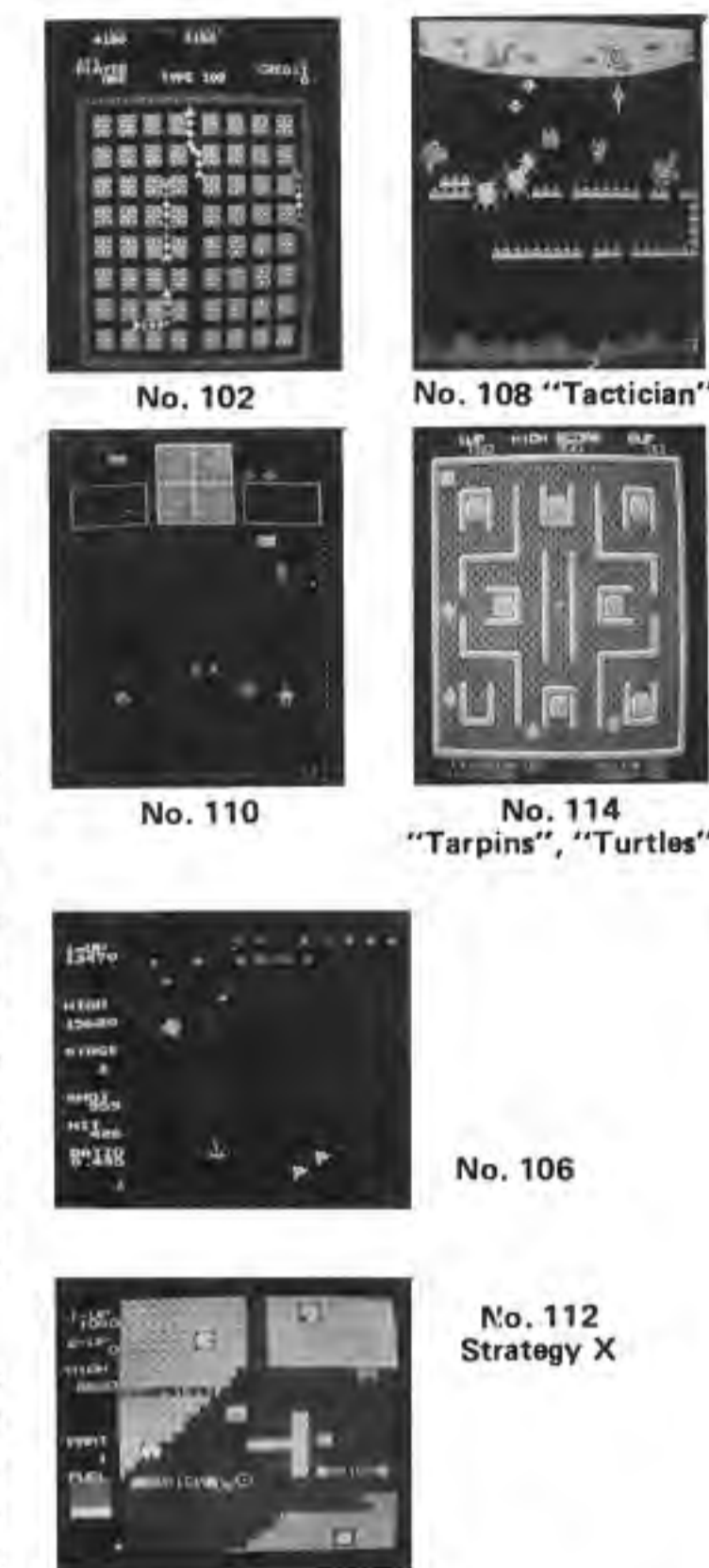
No. 102

No. 108 "Tactician"

No. 110

No. 114 "Tarpins", "Turtles"

No. 106

No. 112 Strategy X

d) Concerning models No. 102, 110, 112 and 116, Konami itself will undertake their sales in the Japanese market.

Referring to the fact that new products were designated at the recent AM Show only by model No., president Kozuki stated that such numbering was done as a means to eliminate marketing difficulties caused by unfair competition such as copying.

Japan Leisure Permitted To Use CVS Of U.K.

It was revealed by Yoshiaki Kanazawa, president of Japan Leisure Corp. (JLC) of Tokyo, that JLC signed an agreement with Century Electronics, Inc. of the U.K., obtaining rights to manufacture and sell Century's nine CVS video games in Japan. JLC exhibited them at the 19th AM Show.

The CVS system developed by Century early this year is designed so that game features can be changed by means of module exchange, thus, the same machine can provide a variety of game features. According to the current agreement, JLC has been authorized to manufacture the main PCB by using Century's custom chips. At present, however, the games using the CVS system have not been conspicuously popular so, JLC is not stressing the CVS itself.

At the AM Show, four games in the CVS series were unveiled: "Cosmos", "Dark Warrior", "Radar Zone" and "Space Fortress". President Kanazawa stated that he would like to sell "Cosmos" first, since it is believed to be relatively interesting.

Namco Grants "Galaga" Mfg. Right To Midway

Recently, Namco Ltd. of Tokyo has revealed that it has granted a manufacturing licence on its video games "King and Balloon" and "Galaga" to two U.S. manufacturers.

As for "King and Balloon", Namco granted Game Plan, Inc. of Chicago a mfg. licence so that Game Plan can produce it by using the PCB sold by Namco. Previously, Namco granted a mfg. licence to the same firm Game Plan, to produce "Tank Battalion".

As for "Galaga", Namco granted a mfg. licence to Midway Manufacturing Company of Franklin Park, Illionis, in the form of game software. Midway has been granted the rights to sell exclusively in both the North and South American markets. In the past, Namco has granted mfg. licences to Midway for "Galaxian", "Packman" and "Rally X", and this current move further closens ties between the two companies.

"Galaga" of Midway Manufacturing Co.

Editor: *Masumi Akagi*
Publisher: **Amusement Press, Inc**
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan

イラスト：長岡秀星